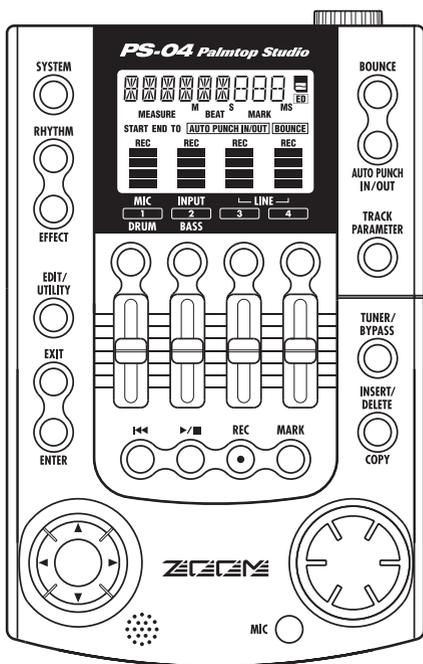
PS-04 Palmtop Studio

オペレーションマニュアル

安全上のご注意／使用上のご注意

この取扱説明書では、誤った取り扱いによる事故を未然に防ぐための注意事項を、マークを付けて表示しています。マークの意味は次の通りです。

この表示を無視して誤った取り扱いをすると、使用者が死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を示しています。

この表示を無視して誤った取り扱いをすると、使用者が傷害を負う可能性、または物的損害のみの発生が想定される内容を示しています。

本製品を安全にご使用いただくために、つぎの事項にご注意ください。

電源について

本製品は、消費電流が大きいため、ACアダプターのご使用をお薦めしますが、電池でお使いになる場合は、アルカリ電池をご使用ください。

● ACアダプターによる駆動
- ACアダプターは、必ずDC9Vセンターマイナス300mA（ズームAD-0006）をご使用ください。指定外のACアダプターをお使いになりますと、故障や誤動作の原因となり危険です。
- ACアダプターの定格入力AC電圧と接続するコンセントのAC電圧は必ず一致させてください。
- AC アダプターをコンセントから抜く時は、必ずACアダプター本体を持って行ってください。
- 長期間ご使用にならない場合は、ACアダプターをコンセントから抜いてください。

● 乾電池による駆動
- 市販の1.5V単三乾電池×4をお使いください。
- PS-04は充電機能を持っていません。乾電池の注意表示をよくみてご使用ください。
- 長期間ご使用にならない場合は、乾電池をPS-04から取り出してください。
- 万一、乾電池の液もれが発生した場合は、電池ケース内や電池端子に付いた液をよく拭き取ってください。
- ご使用の際は、必ず電池ブタを閉めてください。

使用環境について

PS-04をつぎのような場所でご使用になりますと、故障の原因となりますのでお避けください。

- 温度が極端に高くなるところや低くなるところ
- 湿度が極端に高いところ
- 砂やほこりの多いところ
- 振動の多いところ

取り扱いについて

PS-04は精密機器ですので、スイッチ類を足で踏むなど無理な力を加えないようにしてください。
必要以上に力を加えたり、落としたりぶつけるなどの衝撃は故障の原因となります。

接続ケーブルと入出力ジャックについて

ケーブルを接続する際は、各機器の電源スイッチを必ずオフにしてから行なってください。本製品を移動するときは、必ずすべての接続ケーブルとACアダプターを抜いてから行なってください。

改造について

ケースを開けたり、改造を加えることは、故障の原因となりますので絶対におやめください。改造が原因で故障が発生しても当社では責任を負い兼ねますのでご了承ください。

使用上のご注意

他の電気機器への影響について

PS-04は、安全性を考慮して本体からの電波放出および外部からの電波干渉を極力抑えております。しかし、電波干渉を非常に受けやすい機器や極端に強い電波を放出する機器の周囲に設置すると影響が出る場合があります。そのような場合は、PS-04と影響する機器とを十分に距離を置いて設置してください。
デジタル制御の電子機器では、PS-04も含めて、電波障害による誤動作やデータの破損、消失など思わぬ事故が発生しかねません。ご注意ください。

お手入れについて

パネルが汚れたときは、柔らかい布で乾拭きしてください。それでも汚れが落ちない場合は、湿らせた布をよくしぼって拭いてください。
クレンザー、ワックスおよびアルコール、ベンジン、シンナーなどの溶剤は絶対に使用しないでください。

故障について

故障したり異常が発生した場合は、すぐにACアダプターを抜いて電源を切り、他の接続ケーブル類もはずしてください。「製品の型番」「製造番号」「故障、異常の具体的な症状」「お客様のお名前、ご住所、お電話番号」をお買い上げの販売店またはズームサービスまでご連絡ください。

保証書の手続きとサービスについて

保証期間は、お買い上げいただいた日から1年間です。ご購入された店舗で必ず保証書の手続きをしてください。
保証期間内の製造上の不備による故障は無償で修理いたしますので、お買い上げの販売店に保証書を提示して修理をご依頼ください。
ただし、つぎの場合の修理は有償となります。

1. 保証書のご提示がない場合。
2. 保証書にご購入の年月日、販売店名の記述がない場合。
3. お客様の取り扱いが不適当なため生じた故障の場合。
4. 当社指定業者以外での修理、改造された部分の処理が不適当であった場合。
5. 故障の原因が本製品以外の、他の機器にある場合。
6. お買い上げ後に製品を落としたり、ぶつけるなど、過度の衝撃による故障の場合。
7. 火災、公害、ガス、異常電圧、および天災（地震、落雷、津波など）によって生じた故障の場合。
8. 消耗品（電池など）を交換する場合。
9. 日本国外でご使用になる場合。

保証期間が切れますと修理は有償となりますが、引き続き責任を持って製品の修理を行ないます。

このマニュアルは将来必要となることがありますので必ず参照しやすいところに保管してください。

目 次

はじめに

このたびは、ZOOM パームトップスタジオPS-04（以下“PS-04”と呼びます）をお買い上げいただきまして、ありがとうございます。

PS-04は、次のような特長を備えた製品です。

●手のひらサイズに4つの機能を統合化

わずか160gのコンパクトなサイズにスマートメディアレコーダー、ミキサー、マルチエフェクター、ドラム／ベースマシンという4つの機能を凝縮。アイディアが閃いたら、その場で録音やプログラミングが行えます。

●4トラック同時のバウンスにも対応するレコーダー機能

レコーダー機能は、4トラック同時再生／2トラック同時録音が可能。トラックごとに10本の仮想トラック（Vテイク）が利用できます。4トラックすべてを同時に再生しながら、空いている2本のVテイクに録音するバウンス機能にも対応しています。録音後のオーディオデータを加工する編集機能も充実しています。

●充実した内蔵ミキサー

オーディオトラックやドラム／ベーストラックのレベル、ハイ／ローEQ、パン、エフェクトセンドレベルを調節し、ステレオにミックスするミキサー機能を内蔵。インプットの信号を直接ステレオミックスに送ることも可能です。

●多彩な2系統のエフェクトを内蔵

入力や出力に挿入して利用するインサートエフェクト、ミキサーのセンド／リターン経由で使用するセンドリターンエフェクトという2種類のエフェクトを搭載。また、インサートエフェクトには、ステレオミックスを加工するマスタリングエフェクトを用意。ミックスダウン時の音圧補正や音質補正に威力を発揮します。

●本格的なバッキング演奏に対応するリズム機能

PCM音源によるリアルなドラム／ベース音色を使ったリズムパターンを500種類以上も内蔵。パターンを組み合わせてコード進行をプログラムすれば、1曲分のリズム伴奏を作ることも可能です。

●多彩なチューナー機能

標準的なクロマチックチューニング以外に、7弦ギター／5弦ベースや変則チューニングにも対応するチューナー機能を搭載しています。

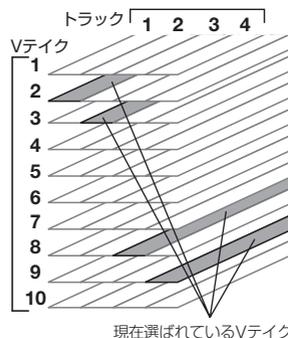
PS-04の機能を十分に理解し、末永くご愛用頂くために、このマニュアルをよくお読みください。また、一通り読み終わった後も、このマニュアルは保証書とともに保管してください。

PS-04のご紹介

PS-04の構成について

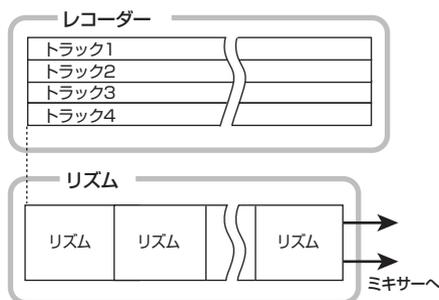
PS-04内部は、大きく分けてレコーダー、エフェクト、ミキサー、リズムという４つの部分から構成されています。それぞれの特徴は、次の通りです。

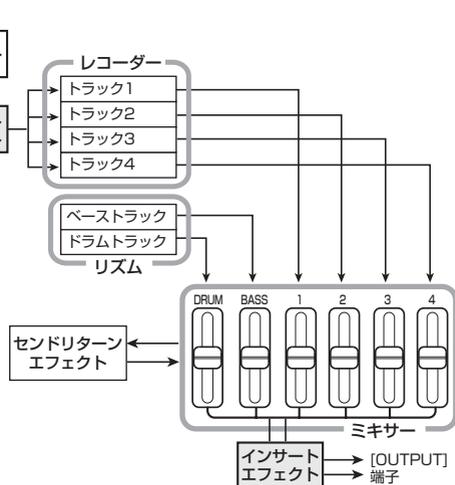
■ レコーダー機能

PS-04 のレコーダーは、4 本のオーディオトラック（オーディオデータを独立して記録する部分）が利用でき、最大２トラックの同時録音／４トラックの同時再生が行えます。
オーディオトラック1 〜４は、それぞれ録音／再生を行うための10 本の仮想トラック（これを“Vテイク”と呼びます）から構成されています。トラックごとにいずれか１本のVテイクを選び、録音／再生を行います。例えば、ギターソロやボーカルなどのパートを複数のVテイクに分けて録音しておき、後から最良のテイクを選択するといった使い方ができます。

■ エフェクト機能

PS-04のエフェクトには､インサートエフェクトとセンドリターンエフェクトの2種類があります。
インサートエフェクトは、特定の信号経路に挿入して利用するエフェクトで、コンプレッサー、アンプシミュレーター、コーラスなどの単体エフェクトが直列に配置されています。入力信号にエフェクトをかけて録音したり、ミックスダウン時にステレオミックスを加工したりできます。
センドリターンエフェクトは、内蔵ミキサーを経由して、すべてのトラックで共有できるエフェクトで、リバーブ／ディレイ／コーラスのうちいずれか１つの効果が利用できます。センドリターンエフェクトのかかり具合は、トラックごとのセンドレベルで調節します（センドレベルを上げるほど効果が深くかかります）。

■ リズム機能

PS-04 には、常にレコーダーと同期した状態で走行するリズム機能が搭載されています。PCM 音源によるドラム音色とベース音色を使った伴奏パターン（これを“パターン”と呼びます）が 500 種類以上も内蔵されており、うち 346 種類のパターンはあらかじめプログラムされています。もちろん、既存のパターンを編集したり､オリジナルのパターンを作成したりできます。
さらにパターンを演奏順に並べ、コード進行、テンポ、拍子などをプログラムして1 曲分のリズム伴奏（これを“ソング”と呼びます）を作成することも可能です。

■ ミキサー機能

PS-04に内蔵されたミキサー機能を使えば、オーディオトラック1 ～4の再生信号、ドラム音色の信号（ドラムトラック）、ベース音色の信号（ベーストラック）の音量、パン、EQなどの要素を設定し、ステレオにミックスできます。

PS-04のモードについて

PS-04 の動作は、主に次の 4 つのモードに分類できます。PS-04 が現在どのモードにいるかは、パネル上にある [EFFECT]、[RHYTHM]、[SYSTEM] の各キーの点灯／消灯で確認できます。

SYSTEM
RHYTHM
EFFECT

●AUDIOモード

オーディオの録音や再生を行うモードです。PS-04 の電源をオンにした直後や、その他のモードから抜け出たときは、常にこのモードが選ばれます。このモードでは、[EFFECT]、[RHYTHM]、[SYSTEM]の各キーがすべて消灯します。

●EFFECTモード

インサートエフェクトやセンドリターンエフェクトのパッチ選択やパラメーター編集を行うモードです。他のモードからこのモードに切り替えるには、[EFFECT]キーを押してキーを点灯させます。

●RHYTHMモード

リズム機能の各種操作を行うモードです。他のモードからこのモードに切り替えるには[RHYTHM]キーを押してキーを点灯させます。

なお、PS-04のリズム機能の動作は、伴奏パターンを繰り返し演奏する“PATTERNモード”と、パターンを演奏順に配置して1曲分のリズム伴奏を演奏する“SONGモード”に分かれています。[RHYTHM]キーを繰り返し押すと、これら2つのモードが交互に切り替わります。

●SYSTEMモード

プロジェクトの新規作成や削除、およびPS-04 全体に関わる設定を行うモードです。他のモードからこのモードに切り替えるには、[SYSTEM]キーを押してキーを点灯させます。

各部の名称

トップパネル

フロントパネル

リアパネル

サイドパネル

接続

シンセサイザー

モニターシステム

ベース

ギターやベースなどの楽器は[INPUT]端子に接続します。

INPUT

LINE IN

PHONES

OUTPUT

GUITAR ACTIVE MIC

ヘッドフォンを使ってモニターしたいときは、ヘッドフォンを[PHONES]端子に接続します。この端子からは、[OUTPUT]端子と同じ信号が出力されます。

ギター

PS-04 リアパネル

シンセサイザーやCDプレーヤーなどのラインレベルのステレオ機器は、[LINE IN]端子に接続します。

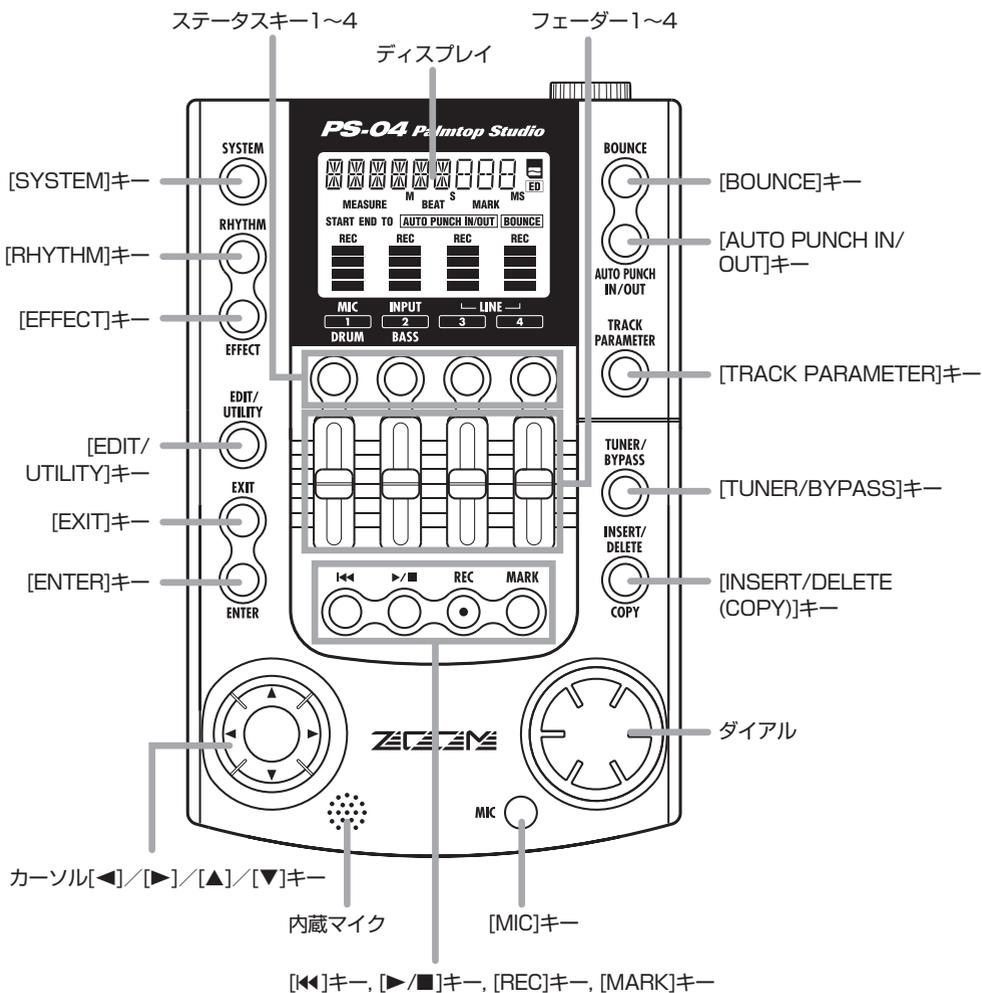
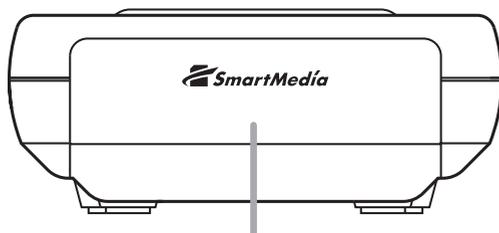
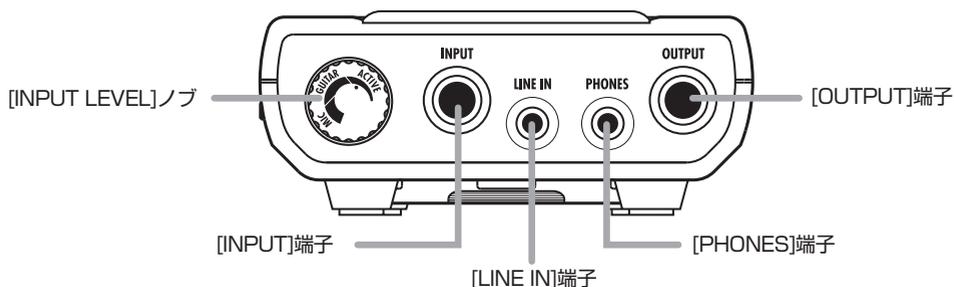
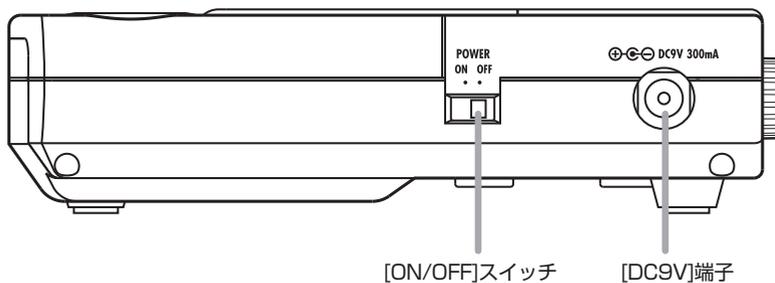
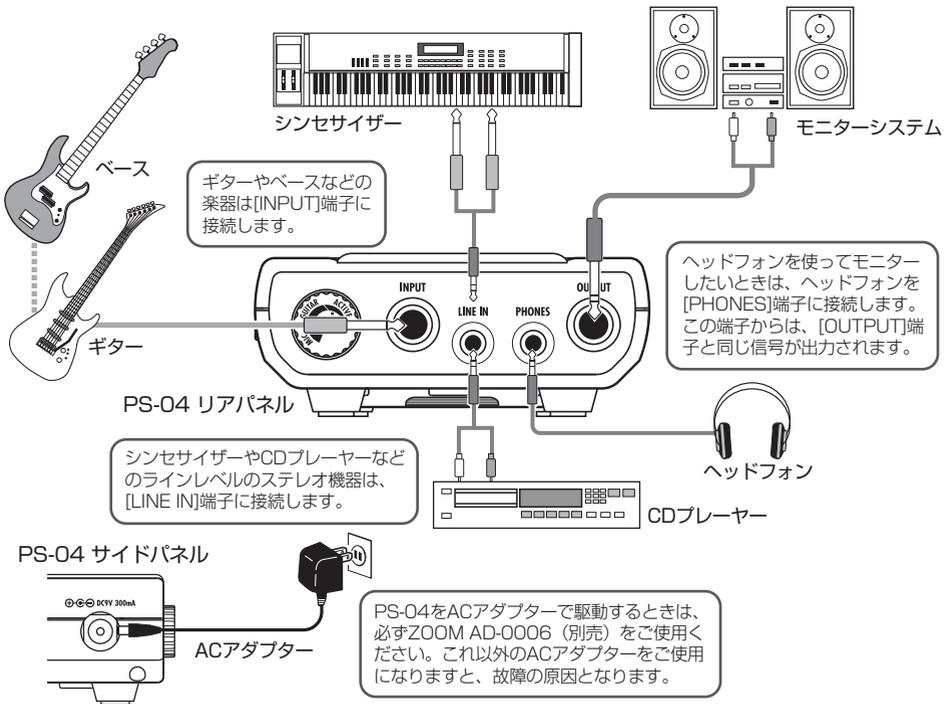
ヘッドフォン

CDプレーヤー

PS-04 サイドパネル

DC9V 300mA

ACアダプター

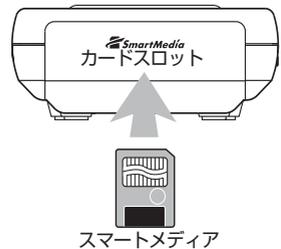
PS-04をACアダプターで駆動するときは、必ずZOOM AD-0006（別売）をご使用ください。これ以外のACアダプターをご使用になりますと、故障の原因となります。

スマートメディアについて

PS-04 を使用するには、記録用メディアとしてスマートメディアが必要です。PS-04の電源を入れる前に、次の図のようにカードスロットにスマートメディアを挿入してください。

スマートメディア

カードを挿入するときは、スロットの奥までしっかりと押し込んでください。

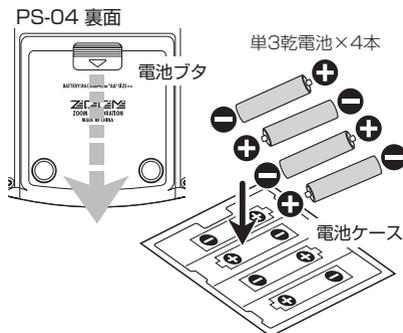
NOTE

- 挿入方向やカードの表裏を間違えると、奥まで挿入できません。無理に差し込もうとすると、カードが破損する恐れがありますので、ご注意ください。
- 電源を入れたまま、スマートメディアの抜き差しをするのはお止めください。データが破損する恐れがあります。
- 市販のスマートメディアは、16MB～128MB（駆動電圧3.3V）のものが使用できます。
- コンピューターやデジタルカメラなどの外部機器でフォーマットしたスマートメディアをご使用になる場合は、必ずPS-04でフォーマットしてからご使用ください（→P100）。

電池を使う

PS-04は乾電池で駆動することも可能です。次の手順に従って別売の電池を挿入してください。

1. **本機を裏返しにして、電池ブタを開けてください。**

2. **電池ケースに単3乾電池（アルカリ電池をご使用ください）×4本を装着してください。**

3. **電池ブタを閉めてください。**

NOTE

本機を乾電池で使用しているときに、ディスプレイに"BATT"と表示される場合は、乾電池が消耗しています。速やかに新品の電池と交換してください。

電源のオン／オフ

PS-04の電源のオン／オフを切り替えるには、次の手順で操作します。

■ 電源を入れる

1. **PS-04と周辺機器の電源がオフになっていることを確認してください。**

このとき、接続されている楽器、PS-04、モニターシステムのボリュームは絞っておいてください。

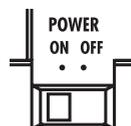
2. **カードスロットにスマートメディアを挿入してください（→P10）。**

3. **PS-04の[ON/OFF]スイッチをオンにしてください。**

ディスプレイに"PS-04"と表示され、PS-04が起動します。

PS-04 サイドパネル

[ON/OFF]スイッチ

4. **接続されている楽器、モニターシステムの順に電源を入れてください。**

■ 電源を切る

5. **モニターシステム、接続されている楽器の順に電源を切ってください。**

6. **PS-04の[ON/OFF]スイッチをオフにしてください。**

ディスプレイに"GOODBYE"と表示され、PS-04の電源がオフになります。

NOTE

上記の操作を行わずに、ACアダプターを抜き差しすることは絶対にお止めください。データが破損することがあります。

注意

ACアダプターで使用している場合は、必ず[ON/OFF]スイッチを使って電源のオン／オフを切り替えてください。特にカードアクセスランプが点灯中のアダプターの抜き差しは絶対にお止めください。データが破損する恐れがあります。

デモソングを聴く

PS-04 付属のスマートメディアには、デモソングが保存されています。
デモソングを再生するには、次のように操作します。

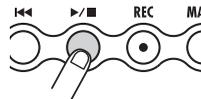
NOTE
デモソングにはライトプロテクト（書き換え保護機能）がかけられています。このため、デモソングのレベルやパンなどの要素を操作することは可能ですが、変更箇所は保存されません。

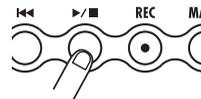
1. モニターシステムとPS-04を接続し、PS-04付属のスマートメディアを装着してください。

電源を入れるときは、モニターシステムのボリュームを絞ってください。

2. [ON/OFF] スイッチをオンにしてください。

自動的にスマートメディア上に保存されたプロジェクトが読み込まれます。付属のスマートメディアを挿入して起動すると、デモソングのプロジェクトが読み込まれます。

3. [▶/■] キーを押してください。

キーが点灯し、デモソングの再生が始まります。

4. 演奏を停止させたいときは、もう一度[▶/■]キーを押してください。

キーが消灯し、レコーダーが停止します。

HINT
必要ならば、デモソングを再生しながらフェーダー 1～4を使ってオーディオトラック1～4 のレベルを調節できます。また、ドラム／ベーストラックのレベルを操作するには、[RHYTHM] キーを押してからフェーダー 1／2を操作します。

録音してみよう

ここでは、[INPUT] 端子に接続したギターを録音してみましょう。

1. **[INPUT]端子にギターを接続してください。**

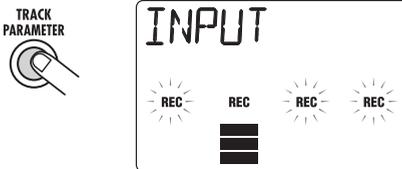
2. **[SYSTEM]キーを押し、続いて[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイに“SELECT”と表示されます。

3. **左右のカーソルキーを使って“NEW”と表示させ、[ENTER]キーを2度押してください。**

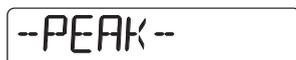
ディスプレイに次の画面が表示され、録音可能な状態となります。

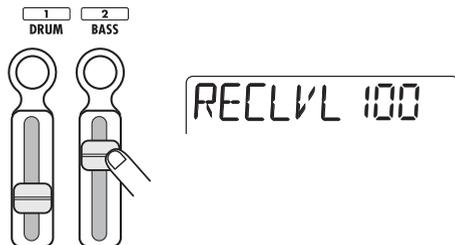
4. **[TRACK PARAMETER] キーを押してください。**

初めて[TRACK PARAMETER]キーを押したときは、数秒間“INPUT SEL”と表示され、続いて“INPUT”と表示されます。これは入力ソースとして [INPUT] 端子が選ばれていることを表します。

HINT

初期状態では、あらかじめ入力ソースとして[INPUT]端子が選択されています。シンセサイザーなどの楽器を録音したい場合は[LINE IN]端子、内蔵マイクを使って録音したい場合は内蔵マイクに入力ソースを切り替えます（→P53)。

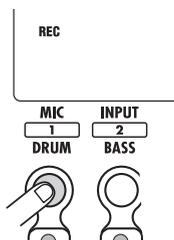
5. **ギターを演奏しながらリアパネルの[INPUT LEVEL]ノブを調節し、入力感度を調節してください。**

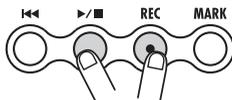
ディスプレイに“-PEAK-”と表示された場合は入力信号が歪んでいます。[INPUT LEVEL]ノブを絞ってください。

6. **トラックへの録音レベルを調節するには、フェーダー 2を操作してください。**

この画面が表示されている間は、フェーダー 2 を使って [INPUT] 端子の録音レベルを調節できます。調節が終わったら、[EXIT] キーを押して手順3の画面に戻ってください。

HINT

ギターを強く弾いたときに、レベルメーターの一番上のセグメント（レベルメーターを構成する四角）が点灯する場合は録音レベルを下げてください。

7. **ステータスキーを使って録音先のトラックを選んでください。**

録音待機状態となったトラックは、レベルメーター上部の“REC”マークが点灯します。

8. **録音を開始するには、[REC]キーを押しながら [▶/■] キーを押してください。**

4拍の前カウントが鳴り、録音が始まります。ギターを演奏してください。

9. **録音を終えるには、再度[▶/■]キーを押してください。**

[REC] キー／ [▶/■] キーが消灯します。

10. **録音内容を確認するには、[⏮]キーを押し、続いて[▶/■]キーを押してください。**

11. **録音待機状態を解除するには、再度ステータスキー 1を押して“REC”マークを消灯させてください。**

クイックガイド

ここでは、録音前の準備から始まり、トラック録音、重ね録音、さらに最終的なステレオミックスを仕上げるまでの操作を説明します。
ここで説明する操作は、次の5つのステップに分かれています。

●ステップ1：録音前の準備

接続やプロジェクトの作成など、録音に必要な準備を行います。

●ステップ2：最初のトラック録音

入力信号にインサートエフェクトをかけて、最初のトラックに録音します。

●ステップ3：重ね録音

録音済みのトラックを聴きながら、2番目以降のトラックに重ね録音（オーバーダビング）します。

●ステップ4：ミキシング

録音された各トラックのレベル、パン、EQを調節し、センドリターンエフェクトをかけてステレオにミックスします。

●ステップ5：ミックスダウン

完成したステレオミックスを、PS-04内部の空いているVテイクにミックスダウン(バウンス）します。

ステップ 1：録音前の準備

1-1 新規プロジェクトを作成する

PS-04では、楽曲を再現するのに必要な各種情報を、“プロジェクト”と呼ばれる単位で管理します。PS-04を使って新規録音を行うときは、プロジェクトを作成することから始めます。

1. 録音する楽器やモニターシステムをPS-04に接続してください（→P10）。

ヘッドフォンを使ってモニターしたいときは、[PHONES] 端子にヘッドフォンを接続します。

2. カードスロットにスマートメディアが挿入されていることを確認し、PS-04→モニターシステムの順に電源を入れてください。

PS-04がオーディオの録音／再生を行うAUDIOモードで立ち上がります。このとき、スマートメディア上で最後に操作していたプロジェクトが自動的に読み込まれます。

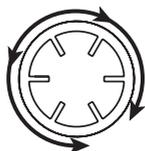
3. [SYSTEM]キーを押してください。

[SYSTEM]キーが点灯し、PS-04がSYSTEMモードに切り替わります。ディスプレイには、プロジェクトの各種操作や、PS-04の全体にかかわる設定を行うシステムメニューが表示されます。

4. ディスプレイに“PROJECT”と表示されていることを確認し、[ENTER] キーを押してください。

5. 左右のカーソルキーを使って“NEW”と表示させ、[ENTER] キーを押してください。

録音するオーディオデータの品質（録音グレード）を選択できます。

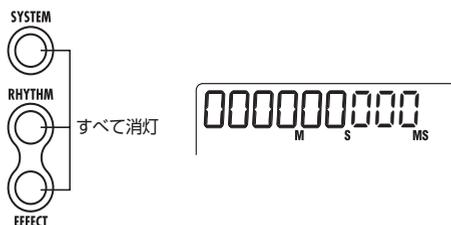
6. ダイアルを回して次の2種類の中から録音グレードを選んでください。

- **HF（ハイファイ）**

  音質重視の設定です（初期設定）。

- **LG（ロング）**

  録音時間重視の設定です。“HF”の2倍長く録音できます。

7. [ENTER] キーを押してください。

新規プロジェクトが作成され、自動的にそのプロジェクトが読み込まれます。PS-04 は AUDIO モードに戻り、[SYSTEM]キーが消灯します。また、ディスプレイには現在位置を示すカウンターが表示されます（この画面をAUDIOモードのトップ画面と呼びます）。

NOTE

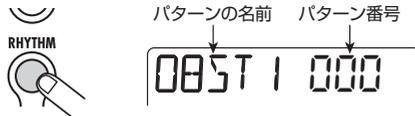
・新規作成されたプロジェクトは、自動的に“PROJxx（xxにはプロジェクト番号が入ります）”という名前が付けられます。

・プロジェクトの名前は、必要に応じて変更できます（→ P98）。

1-2 使用するリズムパターンを選択する

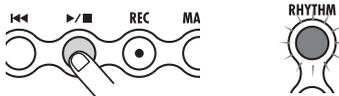
PS-04には、常にレコーダーと同期して動くリズム機能が内蔵されています。このリズム機能を使えば、録音／再生中にドラム音色（ドラムキット）やベース音色（ベースプログラム）を使って数小節のパターンを繰り返し演奏したり、パターンを組み合わせて1曲分のリズム伴奏（ソング）を演奏したりできます。ここでは、録音中のガイドリズムとして利用できる、シンプルなパターンを選んでみましょう。

1. [RHYTHM]キーを押してください。

[RHYTHM]キーが点灯し、PS-04がリズム機能の各種操作を行うRHYTHMモードに切り替わります。
リズム機能の動作は、パターンを繰り返し演奏する“PATTERNモード”と、パターンを演奏順に配置して1曲分のリズム伴奏を演奏する“SONGモード”に分かれています。[RHYTHM]キーを繰り返し押すと、これら2つのモードが交互に切り替わります。
初めてRHYTHMモードを選んだときはPATTERNモードが選ばれ、現在選ばれているパターン名が表示されます。

2. ダイアルを回して演奏したいパターンを選んでください。

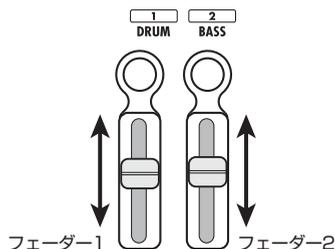
PS-04では511種類のパターンが利用でき、このうち346種類のパターンがあらかじめプログラムされています（パターン名の位置に“EMPTY”と表示されるのは空のパターンです）。ここでは、リムショットの音色で4分音符を刻むパターン番号510を選んでみましょう。

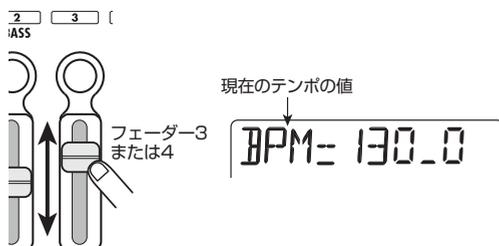
3. [▶/■]キーを押してください。

選択したパターンが演奏され、現在のテンポの設定に合わせて[RHYTHM]キーが点滅します。パターンの演奏中にダイアルを回して他のパターンを選ぶこともできます。

HINT

新規プロジェクトを作成した直後は、パターンの再生音量が下がりきっています。リズム機能の演奏を聴くには、ドラム／ベースのモニターレベルを上げる必要があります。

4. フェーダー 1／2を操作して、パターンの再生音量を調節してください。

RHYTHMモードでは、フェーダー1を使ってドラムの音量、フェーダー 2を使ってベースの音量を調節できます。パターンのドラムのみをモニターしたいときは、フェーダー2を下げきってください。

5. テンポを変更するには、フェーダー 3または4を操作してください。

ディスプレイに現在のテンポの値（BPM）が表示されます。フェーダー3で10BPM単位、フェーダー4で0.1BPM単位の数値を調節できます。調節が終わってしばらくすると、元の表示に戻ります。なお、ステータスキー 3または4を押すと現在のテンポの値を確認できます。

NOTE

・ここで設定したテンポは、すべてのパターンに共通です。
・パターンを聴きながら楽器の演奏を録音する場合、オーディオトラックに録音した後でテンポを変更すると、録音内容とパターンの演奏がずれてしまいます。必ず最初にテンポを決定しておいてください。

6. 演奏を停止させるには、もう一度[▶/■]キーを押してください。

7. [EXIT] キーを押して、AUDIOモードのトップ画面に戻ってください。

他のモードからAUDIOモードに戻るには、[EXIT] キーを押します。

HINT

PS-04では、操作するプロジェクトを切り替えたり、電源を切ったりすると、設定や録音内容が自動的に保存されます。あえて保存操作を行う必要はありません。

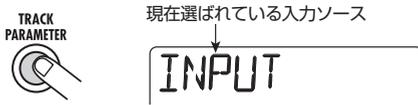
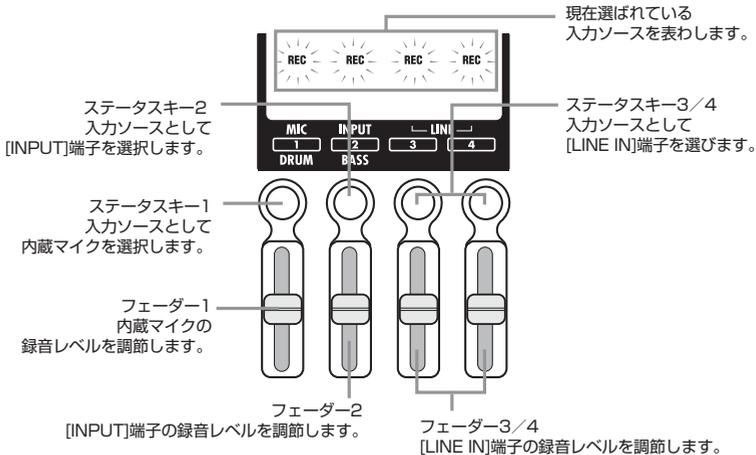
ステップ2：最初のトラック録音

入力ソースと録音先のトラックを指定し、最初のトラックに録音します。

2-1 入力ソースを選ぶ

PS-04 では、[INPUT] 端子、[LINE IN] 端子、内蔵マイクの中から入力ソースを選び、オーディオトラックに録音できます。まずは入力ソースを選択して、その録音レベルを調節します。

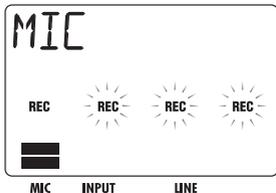
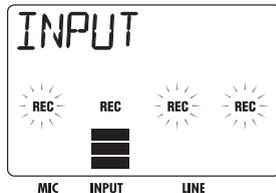
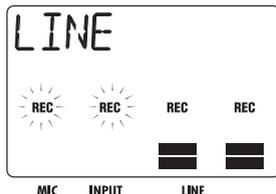
1. AUDIOモードのトップ画面で、[TRACK PARAMETER] キーを押してください。

インプットやトラックごとの設定項目を調節するトラックパラメーター画面が表示されます。初めてこの画面を呼び出したときは操作の対象としてインプットが選ばれ、現在選ばれている入力ソースの種類が表示されます。

入力ソースの選択中には、ステータスキーやフェーダーを使って次の操作が行えます。

NOTE

- PS-04のフェーダーの働きは、現在選ばれている画面に応じて異なります。
- 別の画面でフェーダーを操作してから元の画面に戻った場合でも、以前の設定値は記憶されています。

2. ステータスキー 1〜4を使って、入力ソースを選んでください。

選択した入力ソースに応じて、ディスプレイが次のように変化します（入力ソースに対応する“REC”マークが点滅から点灯に変わります）。

内蔵マイク（ステータスキー1）を選んだ場合

[INPUT]端子（ステータスキー2）を選んだ場合

[LINE IN]端子（ステータスキー3または4）を選んだ場合

HINT

- 内蔵マイクを入力ソースとして選ぶと、[MIC]キーが点灯します。AUDIOモードのトップ画面で[MIC]キーを押し、内蔵マイクを選択することも可能です（この場合は、上記のトラックパラメーター画面を呼び出す必要はありません）。
- 必要ならば、複数の入力ソースを組み合わせることも可能です（→ P53）。
- 内蔵マイクを利用可能なときは[MIC]キーが点滅します。
- インサートエフェクトのアルゴリズムが“GUITAR/BASS”のとき（ PRE AMP/DRIVEモジュールが“CABI”またはオフのときを除く）内蔵マイクは利用できません。
  このとき、内蔵マイクに対応する“REC”マークは消灯します。

3. 入力ソースとして[INPUT]端子を選んだ場合は、[INPUT]端子に接続された楽器を演奏しながらリアパネルの[INPUT LEVEL]ノブを回して、入力感度を調節してください。

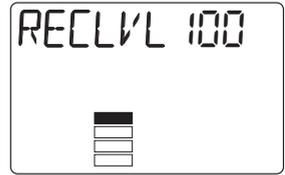
[INPUT]端子を利用する場合は、[INPUT LEVEL]ノブを使って入力感度を調節する必要があります。
楽器を最大音量で弾いたときに、信号が歪まない範囲で[INPUT LEVEL]ノブを調節してください（信号が歪んだときは、ディスプレイに“-PEAK-”と表示されます）。

HINT

- 入力ソースとして内蔵マイクを選んだ場合は、2種類のゲイン設定（オンマイク／オフマイク）から選択できます。初期状態ではオンマイクが選ばれていますが、必要に応じて切り替えられます（→ P99）。
- 入力ソースとして[LINE IN]端子を選んだ場合は、入力部分で信号が歪まないように、接続した機器の出力レベルを操作してください。

4. 楽器を演奏しながらその入力ソースに対応するフェーダーを操作し、録音レベルを調節してください。

上記の画面が表示されているときは、フェーダー1～4を使って入力ソースごとの録音レベルを調

節します。フェーダーを操作すると、現在の設定値がディスプレイに表示されます。また、ソースごとの大まかな値を、レベルメーターで確認できます。
なお、PS-04 内部で信号が歪むと、レベルメーターの一番上のセグメント（レベルメーターを構成する四角）がしばらく点灯します。この場合はフェーダーを下げてください。

5. 設定が終わったら、[EXIT] キーを押してください。

AUDIOモードのトップ画面に戻ります。

2-2 インサートエフェクトをかける

インサートエフェクトとは、特定の信号経路に挿入して利用するエフェクトで、コンプレッサー、アンプシミュレーター、コーラスなどの単体エフェクトが直列に配置されています。新規プロジェクトの作成直後は、クリーンギターに最適なエフェクトプログラム（パッチ）が選ばれています。ここでは、利用するパッチを切り替えて、インプットの信号に好みの効果をかけてみます。

HINT

インサートエフェクトは通さずに録音したい場合は、[TUNER/BYPASS] キーを押せば、インサートエフェクトがバイパス状態になります。

1. AUDIOモードのトップ画面で [EFFECT] キーを押してください。

[EFFECT] キーが点灯し、PS-04 が EFFECT モードに切り替わります。ディスプレイには、インサートエフェクトの各種操作を行う画面（インサートエフェクトのトップ画面）が表示されます。

STNDRD 0

2. 上下のカーソルキーを使って利用したいアルゴリズムを選んでください。

単体エフェクトの組み合わせを“アルゴリズム”と呼びます。ここで選んだアルゴリズムに応じて、インサートエフェクトで利用できる単体エフェクトの種類や挿入位置が変わります。選択可能なアルゴリズムは、次の通りです。

アルゴリズム	解説
GUITAR／BASS	ギター／ベースの録音に適したアルゴリズムです。
MIC	ボーカルなどのマイク録音に適したアルゴリズムです。
LINE	シンセサイザーその他のライン出力機器の録音に適したアルゴリズムです。
DUAL	2 チャンネルが完全に独立した、モノラル入力× 2、モノラル出力× 2 のアルゴリズムです。
MASTERING	最終のステレオミックス信号を加工するのに適したアルゴリズムです。

NOTE

MASTERING アルゴリズムは、最終のステレオミックスを加工する特殊なアルゴリズムです。このアルゴリズムを選ぶと、インサートエフェクトが [OUTPUT] 端子の直前に挿入されるため、トラック録音には使用できません。

アルゴリズムを選んでしばらくすると、そのアルゴリズムで選ばれているパッチ（エフェクトプログラム）の名前が表示されます。

3. **ダイアルを回してパッチを選んでください。**

選択可能なパッチの内容については、巻末の資料（→P116）をご参照ください。

HINT

・パッチは、必要に応じて編集し、音色や効き具合を調節できます（→ P87）。

・選んだパッチによっては、録音レベルが変化する場合があります。エフェクトを通したときに音が極端に歪んで聞こえる場合は、パッチレベル（インサートエフェクトの出力レベル）を調節してください（→ P87）。

4. **AUDIOモードのトップ画面に戻るには [EXIT]キーを押してください。**

2-3 トラックを選んで録音する

録音先となるトラックを選び、インサートエフェクトのかかった信号を録音します。ここではトラック1を選んで録音操作を行ってみましょう。

1. **AUDIOモードのトップ画面で、ステータスキー 1を押してください。**

AUDIOモードのトップ画面では、ステータスキー 1～4を使って録音トラックを選択できます。ステータスキー 1を押すと、トラック1が録音待機状態となり、対応する“REC”マークが点灯します。この状態で、インプットの信号がインサートエフェクトを通過してトラック1へと送られます。

HINT

・入力ソースとして[LINE IN]端子が選ばれ、録音トラックが1トラックのみの場合は、左右チャンネルの信号がモノラルにミックスされて、録音トラックに送られます。

・[LINE IN]端子からのステレオ素材をそのまま録音したいときやインサートエフェクトのステレオ効果を残したいときは、2トラック同時に録音待機状態にできます（→ P55）。

2. **フェーダー 1を操作して、録音する信号のモニターレベルを調節してください。**

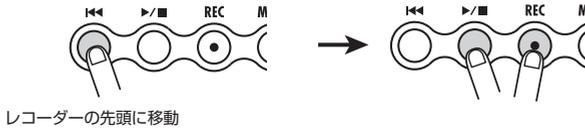
NOTE

・録音トラックが選ばれているときは、インプットの信号が該当するトラックを通じてステレオミックスへと送られます。このため、トラックに対応するフェーダーを操作することで、モニターレベルを調節できます。

・録音トラックが選ばれていないときは、インプットの信号が直接ステレオミックスへと送られるため、フェーダー 1～4 を操作してもモニターレベルは変化しません。

3. **録音を開始するには [⏮] キーを押してレコーダーの先頭に移動し、[REC] キーを押しながら [▶/■] キーを押してください。**

[REC]キーと[▶/■]キーが点灯し、"カッカッカッカッ"という1小節分の前カウントが鳴り始めます。前カウントが鳴り終わったら録音開始です。ガイドリズムを聴きながら、最初の楽器の演奏を録音してみましょう。

レコーダーの先頭に移動

HINT

・必要ならば、前カウントの小節数や鳴り方を変更できます（→ P44）。
・入力信号が歪んだときは、ステップ2-1を参考にして入力感度や録音レベルを調節してください。

4. 録音が終わったら、もう1度[▶/■]キーを押してください。

[REC]キーと[▶/■]キーが消灯し、録音が終了します。なお、録音終了直後は、ディスプレイにしばらく"WAIT"と表示されます。

NOTE

・"WAIT"と表示される時間は録音内容によって異なります。
・"WAIT"と表示されている間は、電源を切らないでください。録音したデータが失われたり、故障の原因となります。

5. 録音した内容を確認したいときは、[⏮]キーを押してレコーダーの先頭に移動し、[▶/■]キーを押してください。

ガイドリズムとして選んだパターンと一緒に録音内容が再生されます。

HINT

必要ならば、分／秒／ミリ秒または小節／拍単位で位置を指定し、その位置に直接移動することも可能です（→ P37）。

6. 再生を止めるには、もう1度[▶/■]キーを押してください。

録音をやり直したいときは、手順3～4を繰り返してください。

7. ステータスキー1を押して、トラック1の"REC"マークを消灯させてください。

トラック1の録音待機状態が解除されます。

HINT

・録音した内容は、コピーや消去などの編集が行えます（→ P46）。
・各トラックのVテイクを切り替えれば、現在の録音内容は残したままで、新たなVテイクに録音できます（→ P36）。

ステップ3：重ね録音

このステップでは、ステップ2で録音したトラック1を聴きながら、トラック2に他の楽器を重ね録音（オーバーダビング）します。

3-1 入力感度やインサートエフェクトを設定する

ステップ2と同じ要領で、入力ソースの選択やインサートエフェクトの設定を行います。

1. AUDIOモードのトップ画面で[TRACK PARAMETER]キーを押し、入力ソースを選んでください。

[INPUT]端子を利用する場合は、楽器を演奏しながら[INPUT LEVEL]ノブを回して、入力感度を調節します。

2. 入力ソースに対応するフェーダーを操作して、録音レベルを調節してください。

ここまでの操作が終わったら、[EXIT]キーを押して、AUDIOモードのトップ画面に戻ります。

3. [EFFECT]キーを押し、ステップ2と同じ要領でインサートエフェクトのアルゴリズムとパッチを選んでください。

パッチを選択したら、[EXIT]キーを押して、AUDIOモードのトップ画面に戻ります。

3-2 トラックを選んで録音する

トラック1の再生音をモニターしながら、新しい楽器音をトラック2に録音します。

1. AUDIOモードのトップ画面でステータスキー 2を押し、トラック2の“REC”マークを点灯させてください。

トラック2が録音待機状態となります。

2. フェーダー 2を調節して、録音する楽器のモニターレベルを調節してください。

必要ならば、レコーダーを再生しながらフェーダー1を操作して、トラック1と2のモニターバランスを調節します。

3. 録音を開始するには、[⏮]キーを押してレコーダーの先頭に移動し、[REC]キーを押しながら[▶/■]キーを押してください。

「REC]キーと[▶/■]キーが点灯し、前カウントが鳴り始めます。ガイドリズムとトラック1の再生音を聴きながら、楽器の演奏を録音してください。

4. トラック2の録音が終わったら、もう1度[▶/■]キーを押してください。

ディスプレイにしばらく“WAIT”と表示され、元の状態に戻ります。

5. 録音内容を確認するには、[⏮] キーを押してレコーダーの先頭位置に移動し、[▶/■キーを押してください。

ガイドリズムと共にトラック1／2が再生されます。必要に応じてフェーダー 1／2を操作して、音量バランスを調節してください。

HINT

録音をやり直すには、手順3〜5を繰り返します。曲の途中まで移動して（→ P37)、それ以降を録音し直すことも可能です。また、曲の一部分のみを自動操作で録音し直すオートパンチイン／アウト機能も利用できます（→ P41）。

6. 再生を止めるには、もう1度[▶/■] キーを押してください。

7. ステータスキー 2を押して、トラック2の“REC”マークを消灯させてください。

残りのトラックも同じ要領で録音してみましょう。

ステップ4：ミキシング

トラック１〜4の録音が終わったら、トラックごとの音量、EQ（イコライザー）、パン（ステレオの左右の位置）、センドリターンエフェクトのかかり具合などの要素（トラックパラメーター）を調節して、ステレオにミックスしてみましょう。

4-1 インプット／リズムを消音する

ミックスに不要な信号が含まれないように、インプットやガイドリズムを消音します。

1. ガイドリズムを消音するには、[RHYTHM]キーを押してRHYTHMモードに切り替え、フェーダー１／2を下げ切ってください。

設定が終わったら、[EXIT]キーを押してAUDIOモードに戻ります。

HINT

必要ならば、ドラムやベースの演奏を加えてミックスすることも可能です。この場合は、ドラムやベースに対してもトラックパラメーター（レベル、EQ、パン／バランス、センドリターンエフェクトのかかり具合）を設定できます。

2. インプットを消音させるには、AUDIOモードのトップ画面で[TRACK PARAMETER]キーを押し、入力ソースを表示させてください。

3. 入力ソースに対応するフェーダーを下げきって、[EXIT]キーを押してください。

AUDIOモードのトップ画面に戻ります。

HINT

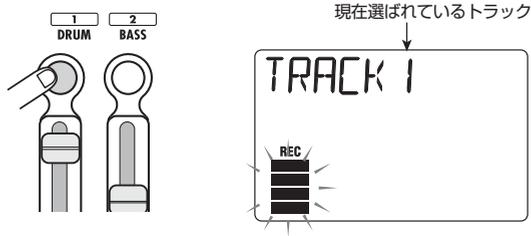
インプットの信号を直接ステレオミックスに加えることも可能です。

4-2 音量／パン／EQを調節する

内蔵ミキサーのトラックパラメーターを操作して、トラックごとの音量／EQ／パンを調節します。

1. トラック同士の音量バランスを調節するには、AUDIOモードのトップ画面でフェーダー１〜4を操作してください。

2. 各トラックのパン／EQを調節するには、[TRACK PARAMETER]キーを押し、続いて左右のカーソルキーまたはステータスキーを使って操作するトラックを選んでください。

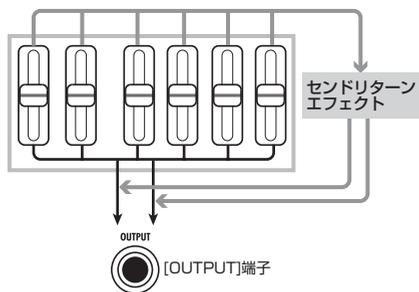
トラックパラメーターが表示されているときは、左右のカーソルキーやステータスキーを使って操作するトラックを選択できます。
現在選択されているトラックは、レベルメーターの点滅で確認できます。

3. 上下のカーソルキーを使ってトラックパラメーターを選んでください。

ディスプレイにそのトラックのパラメーターが表示されます。選択可能なトラックパラメーターと設定範囲は次の通りです。

パラメーター	ディスプレイ	設定範囲	解説
HI EQ ON/OFF	EQ HI	ON／OFF	ハイ EQ のオン／オフを切り替えます。
HI EQ GAIN	HI G	－12～12	ハイ EQ のブースト／カット量を－12（dB）～＋12（dB）の範囲で調節します。このパラメーターは、ハイ EQ がオンの場合にのみ表示されます。
HI EQ FREQUENCY	HI F	500～8000（Hz）	ハイ EQ でブースト／カットする周波数を選択します。このパラメーターは、ハイ EQ がオンの場合にのみ表示されます。
LO EQ ON/OFF	EQ LO	ON／OFF	ローEQ のオン／オフを切り替えます。
LO EQ GAIN	LO G	－12～12	ローEQ のブースト／カット量を－12（dB）～＋12（dB）の範囲で調節します。このパラメーターは、ローEQ がオンの場合にのみ表示されます。
LO EQ FREQUENCY	LO F	63～2000（Hz）	ローEQ でブースト／カットする周波数を選択します。このパラメーターは、ロー EQ がオンの場合にのみ表示されます。
SEND ON/OFF	SEND	ON／OFF	該当するトラックからセンドリターンエフェクトに送られる信号のオン／オフを切り替えます。
SEND LEVEL	SEND_L	0～100	センドリターンエフェクトに送られる信号の量を調節します。このパラメーターは、"SEND" がオンの場合のみ表示されます。
PAN	PAN	L100～0～R100	該当するトラックのパン（左右の位置）を調節します。ステレオリンク機能がオンのときは、左右のトラックの音量バランスを調節します。
FADER	FADER	0～127	現在の音量を調節します。
STEREO LINK	S-LINK	ON／OF	トラック1／2、または3／4でパラメーターを連動させるステレオリンク機能のオン／オフを切り替えます（詳しくは→P58）。
V TAKE	TR X-Y	X＝1～4 Y＝1～10	該当するトラックで使用するVテイクを選択します（詳しくは→P36）。Xにはトラック番号、yにはVテイク番号が入ります。
REC LEVEL	RECLV'L	0～127	録音レベルを調節します。

4. ダイアルを回して設定値を調節してください。

4-3 センドリターンエフェクトをかける

センドリターンエフェクトは、内蔵ミキサーを経由して、すべてのトラックで共有できるエフェクトで、リバーブ／ディレイ／コーラスのうちいずれか 1 つの効果が利用できます。次の図は、センドリターンエフェクトの信号の流れを表したものです。

センドリターンエフェクトのかかり具合は、トラックごとのセンドレベル（エフェクトへ送られる信号レベル）で調節します。

1. [EFFECT]キーを繰り返し押してディスプレイに“SEND”と表示させてください。

数秒間“SEND”と表示されると、センドリターンエフェクトで現在選ばれているパッチが表示されます（この画面をセンドリターンエフェクトのトップ画面と呼びます）。

HINT

[EFFECT] キーを繰り返し押すと、インサートエフェクトのトップ画面とセンドリターンエフェクトのトップ画面が交互に切り替わります。

2. ダイアルを回してパッチを選んでください。

センドリターンエフェクトには40種類のパッチ（このうち30種類がプログラム済み）が用意されています。選択可能なパッチの内容については、巻末の資料（→P119）をご参照ください。

3. パッチを選んだら [EXIT]キーを押してAUDIOモードのトップ画面に戻ってください。

NOTE

初期状態では、各トラックからセンドリターンエフェクトへ送られる信号レベル（センドレベル）がすべてゼロに設定されています。このためパッチを選んだだけでは、センドリターンエフェクトの効果はかかりません。

4. AUDIOモードのトップ画面で、[TRACK PARAMETER] キーを押し、左右のカーソルキーまたはステータスキーを使って操作するトラックを選んでください。

5. 上下のカーソルキーを使ってディスプレイに“SEND_Lxxx”（xxxには設定値が入ります）と表示させてください。

6. 楽曲を再生しながら、ダイアルを回してそのトラックのセンドレベルの値を上げてください。

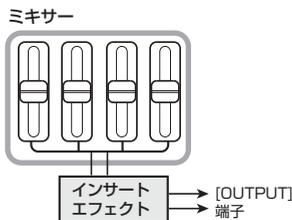
7. 同じ要領でそのほかのトラックのセンドレベルも調節してください。

8. AUDIOモードのトップ画面に戻るには、[EXIT] キーを押してください。

ステップ5：ミックスダウン

完成したステレオミックスを外部のマスターレコーダーなどに録音する操作を“ミックスダウン”と呼びます。
ここでは、外部レコーダーの代わりに、PS-04内部の未使用Vテイクを使って、ミックスダウンしてみましょう。

5-1 マスタリングエフェクトをかける

インサートエフェクトのMASTERINGアルゴリズムには、ステレオミックスの音圧を上げたり、特定の音域を強調するためのパッチが用意されています。ここでは、MASTERINGアルゴリズムのパッチを使ってステレオミックスを加工してみます。

1. [EFFECT]キーを繰り返し押して、インサートエフェクトのトップ画面を表示させてください。

2. 上下のカーソルキーを使って、MASTERINGアルゴリズムを選んでください。

数秒間“MASTERING”と表示され、MASTERINGアルゴリズムで選ばれているパッチが表示されます。このアルゴリズムのパッチを選択すると、[OUTPUT] 端子の直前にエフェクトが挿入されます。

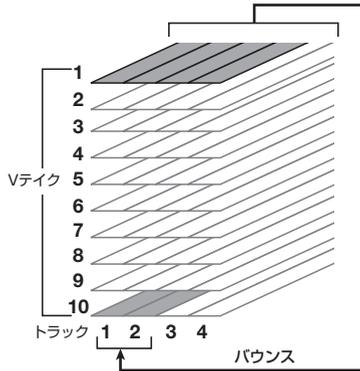
3. 楽曲を再生しながら、ダイアルを回してパッチを選んでください。

選択可能なパッチの内容については、巻末の資料（→P119）をご参照ください。

4. 効果を確認したらレコーダーを停止させ、[EXIT]キーを押してください。

AUDIOモードのトップ画面に戻ります。

5-2 ミックスダウン（バウンス）の準備

PS-04内部でミックスした信号（[OUTPUT]端子直前の信号）を、オーディオトラックに録音する操作を“バウンス”と呼びます。ここでは、オーディオトラック1～4の信号をミックスして、未使用のVテイクにバウンスできるように、内部設定を切り替えます。

1. **AUDIOモードのトップ画面で[EDIT/UTILITY]キーを押してください。**

オーディオ機能の各種設定を行うAUDIOモードのユーティリティメニューが表示されます。

2. **左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“BOUNCE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

バウンスを実行したときに、バウンス先のトラックを再生するかミュート（消音）するかを選択する画面が呼び出されます。初期状態では“MUTE”（ミュート）に設定されています。

3. **ダイアルを回して、設定値を“PLAY”に切り替えてください。**

これで、4トラックをすべて再生しながら、バウンス先として選択したトラックの別のVテイクに録音できます。

4. **左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“TAKE”と表示させてください。**

この状態でバウンス先となるVテイクが選択できます。

TAKE Cr

初期状態では、“CR”（カレント=バウンス先で現在選ばれているVテイク）に設定されています。このままでは、バウンスを実行したときに、バウンス元のVテイクの内容が消去されてしまいますので、バウンス先として別のVテイクを指定します。

5. **ダイアルを回して、バウンス先となるVテイク番号を選んでください。**

特定のVテイク番号を選ぶと、バウンスを実行したときに、選択したトラックの該当するVテイクへと録音されます。ここでは10（Vテイク10）を選びます。

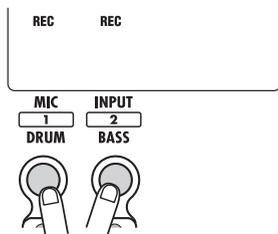
6. **設定が終わったら、[EXIT] キーを2回押して、AUDIOモードのトップ画面に戻ってください。**

5-3 ミックスダウン（バウンス）を実行する

トラック1 ／2を録音先として選び、ステレオミックスを録音します。

1. **[⏮]キーを押して、レコーダーの先頭に移動してください。**

2. **ステータスキー 1を押しながらステータスキー 2を押し、トラック1／2の“REC”マークを点灯させてください。**

2トラックを同時に録音するときは、該当する2つのステータスキーを両押しして、録音待機状態にします。なお、同時に録音選択可能なトラックは、トラック1／2またはトラック3／4の組み合わせに限られます。

3. **[BOUNCE] キーを押してください。**

バウンス機能が有効となり、ディスプレイに“BOUNCE”マークが点灯します。この状態で、ステレオミックス（[OUTPUT] 端子直前の信号）が、トラック1／2のVテイク10に送られます。

4. **ミックスダウンを実行するには、レコーダーの先頭位置で[REC]キーを押しながら[▶/■]キーを押してください。**

バウンス中に信号が歪むときは、[TUNERBYPASS]キーを押してインサートエフェクトをバイパスさせ、歪みが解消されるかどうかを確認してください。

●インサートエフェクトをバイパスさせると、歪まない場合

インサートエフェクトのパッチレベルパラメーターを下げてください（→P87）。

●インサートエフェクトをバイパスさせても歪む場合

フェーダー 1〜4やEQ のゲインの値を下げてください。

5. **最後まで録音が終わったら、[▶/■]キーを押して録音を終了してください。**

6. **バウンス機能を解除するには、再度[BOUNCE]キーを押してください。**

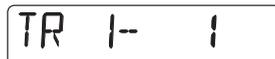
“BOUNCE”マークが消灯します。ステータスキーを押して、録音選択を解除してください。

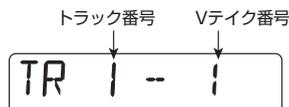
5-4 バウンス先のトラックを再生する

バウンス先のトラックで V テイクを切り替えて、バウンスした内容を再生してみます。このとき、エフェクトやトラックパラメーターの効果が二重にかからないように、無効にしておく必要があります。

1. **AUDIOモードのトップ画面で、[TUNER/BYPASS]キーを押してください。**

インサートエフェクトがバイパス状態となります。

2. **[TRACK PARAMETER]キーを押し、左右のカーソルキーまたはステータスキーを使って、バウンス先の一方のトラックを選んでください。**

3. 上下のカーソルキーを使って次の画面を表示させてください。

この画面では、トラックで利用するVテイクを選択できます。

4. ダイアルを回して、バウンス先として選んだVテイク番号（上記の例ではVテイク10）を選んでください。

5. 同じ要領で、もう一方のトラックでもVテイク番号を切り替えてください。

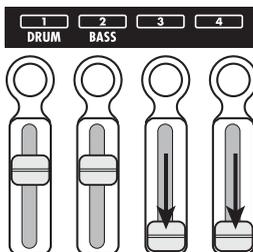
6. バウンス先のVテイクを色付けのない状態でモニターできるように、トラックパラメーターを次のように設定してください。

トラックパラメーター	SEND	HI-EQ	LO-EQ	PAN
トラック 1	OFF	OFF	OFF	L100
トラック 2	OFF	OFF	OFF	R100

7. 設定が終わったら、[EXIT]キーを押して、AUDIOモードのトップ画面に戻ってください。

HINT

必要ならば、2つのトラックのトラックパラメーターを連動させることも可能です（→P58）。

8. バウンス先のトラックのフェーダーを上げ、それ以外のフェーダーを下げきってください。

HINT

フェーダーの設定値が100のときに、録音レベルと再生レベルが一致します（現在のフェーダーの値は、トラックパラメーターのFADERで確認できます）。

9. **[⏮] キーを押してレコーダーの先頭に移動し、[▶/■] キーを押してください。**

バウンスした内容が演奏されます。停止させたいときは、もう一度[▶/■] キーを押してください。

10. **録音内容に満足したら、バウンス実行時の動作を元に戻してください。**

リファレンス【録音】

ここでは、オーディオの録音や再生に関するさまざまな操作について説明します。

AUDIOモードの画面について

PS-04の電源を入れた直後は、自動的にAUDIOモードが選ばれ、画面に現在位置を示すカウンターが表示されます。この画面をAUDIOモードのトップ画面と呼びます。EFFECT、RHYTHM、SYSTEMの各モードから抜け出てAUDIOモードに戻った直後にも、このトップ画面が表示されます。

トップ画面のカウンターの表示方法は、時間表示（分／秒／ミリ秒)、小節／拍表示、マーカー表示の３種類の中から選択でき、左右のカーソルキーを使って切り替えます。

時間表示

小節／拍表示

マーカー表示

トップ画面が表示されているときに上下のカーソルキーを押すと、現在操作しているプロジェクト名とその番号が確認できます。

プロジェクト名　プロジェクト番号

トップ画面に戻りたいときは、カーソル[▼]キーを押します。

Vテイク

■ Vテイクについて

オーディオトラック1～4は、それぞれ10本の仮想トラック（Vテイク）から構成されており、トラックごとにいずれか１本のVテイクを選んで録音／再生が行えます。例えば、ギターやボーカルなどの重要なパートを、Vテイクを切り替えながら何回かに分けて録音しておけば、後から最良のVテイクを選択できます。

■ Vテイクを切り替える

オーディオトラックごとのVテイクを切り替えるには、次のように操作します。

1. レコーダーが停止していることを確認し、AUDIOモードのトップ画面で[TRACK PARAMETER]キーを押してください。

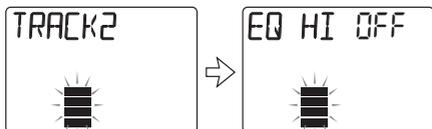
トラックパラメーターメニューが表示されます。このメニューでは、トラックごとの設定要素（トラックパラメーター）を操作します。初めてトラックパラメーターメニューを表示させたときは、“INPUT SEL”と表示された後でインプットに割り当てられた入力ソースが表示されます。

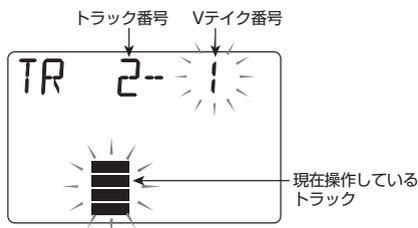
INPUT

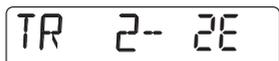
2. 左右のカーソルキーを使って、Vテイクを切り替えたいオーディオトラックを選んでください。

選ばれたトラック名がしばらくの間表示され、続いて現在選ばれているトラックパラメーターとその値が表示されます。また、そのトラックに対応するレベルメーターセグメントが点滅します。

HINT

一度オーディオトラックが選ばれた後は、ステータスキーを使ってトラックを切り替えることもできます。

3. **カーソル[▼]キーを繰り返し押して、ディスプレイに“TR x-y”（xにはトラック番号、yにはVテイク番号が入ります）と表示させてください。**

この画面が表示されているときは、現在選ばれているトラックのVテイクを切り替えることができます。

4. **ダイアルを回してVテイク番号を選んでください。**

未録音のVテイクを選んだときには、Vテイク番号の右側に“E”と表示されます。

5. **必要に応じて、ステータスキーまたは左右のカーソルキーを使ってトラックを切り替え、同じ要領でVテイクを選んでください。**

6. **オーディオモードのトップ画面に戻るには、[EXIT]キーを押してください。**

曲中の好きな位置に移動する（ロケート／マーカー機能）

ここでは、時間単位（分／秒／ミリ秒）や小節／拍単位で移動する方法（ロケート機能）や、曲中にマークを設定して任意のマークの位置へと移動する方法（マーカー機能）について説明します。

■ 時間／小節単位で行き先を指定する

曲中の任意の時間（分／秒／ミリ秒）または任意の小節／拍を指定し、その位置に移動します。

1. **AUDIOモードのトップ画面で、カウンターの表示方法として時間または小節／拍を選んでください。**

AUDIOモードのトップ画面が表示されているときは、カウンターの数値を指定して、任意の位置へと移動できます。

2. **左右のカーソルキーを使って、いずれかの桁の数値を点滅させてください。**

現在調節可能な単位は、数値の点滅で確認できます。

3. **ダイアルを回して点滅部分の数値を変更してください。**

数値を変更すると、即座に指定した位置へと移行します。[▶/■]キーを押せば、その位置から再生が始まります。

HINT

小節／拍単位で表示させているときの数値は、RHYTHMモードで選ばれているパターン／ソングの拍子やテンポに応じて変化します。これらの要素を変更したいときはPS-04をRHYTHMモードに切り替えます（詳しくは→P59）。

■ 曲中にマークを付ける

プロジェクトの任意の位置にマークを付けると、簡単な操作で任意のマークの位置へと移動できます。1つのプロジェクトにつき、最大100個のマークを設定できます。

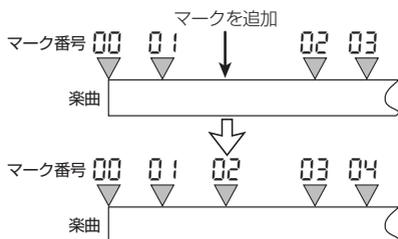
1. **AUDIO モードのトップ画面で、マークを設定したい位置に移動してください。**

HINT

マークの設定は、トランスポートが再生／停止のどちらの状態でも行えます。

2. **[MARK] キーを押してください。**

現在位置にマークが設定され、しばらくの間ディスプレイにマーク番号が表示されます。

新規に追加されたマークには、01 ～99のマーク番号が順番に付けられます（マーク番号00は、常にプロジェクトの先頭位置に固定されています）。すでに登録されている2つのマークの間に新規のマークを追加すると、それ以降のマーク番号が付け直されます。

■ マークの位置に移動する

任意のマークの位置へと移動（ロケート）します。

1. **AUDIO モードのトップ画面を表示させてください。**

2. **左右のカーソルキーのいずれか一方を繰り返し押して、カウンターをマーク単位に切り替えてください。**

この画面では、マーク番号を指定してロケート操作が行えます。表示されているマーク番号と現在位置が一致しているときは、マーク番号の左側に"MARK"と表示されます。

3. **ダイアルを回して、移動したいマーク番号を選んでください。**

マーク番号を選択すると、即座にその位置へと移動します。

■ マークを消去する

設定したマークを消去します。

1. **AUDIO モードのトップ画面を表示させ、カウンターの表示をマーク表示に切り替えてください。**

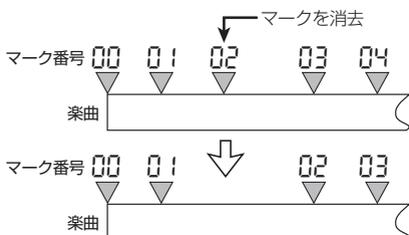
2. **ダイアルを回して消去したいマーク番号を選んでください。**

NOTE

マークの位置と現在位置が一致していなければ、消去は行えません。マーク番号の左側に"MARK"と表示されない場合は、ダイアルを回してマークの位置と現在位置を一致させてください。

3. **[MARK] キーを押してください。**

選択したマークが消去され、それ以降のマーク番号が付け直されます。

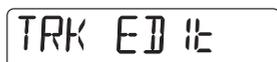
MARK DEL

NOTE

・一度消去したマークを復活させることはできません。
・プロジェクトの先頭のマーク（マーク番号 00）は消去できません。

特定範囲を繰り返し再生する（A-Bリピート）

“A-Bリピート” とは、プロジェクト内の特定の範囲を繰り返し再生する機能です。同じ区間を何度も聴きたいときや、同じ箇所を繰り返し録音したいときに使うと便利です。

1. レコーダーが停止しているときに、AUDIOモードのトップ画面で[EDIT/UTILITY]キーを押してください。

オーディオユーティリティメニューが表示されます。このメニューでは、トラックの編集やA-Bリピートの操作が行えます。

2. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに “A-B REPT” と表示させ、[ENTER] キーを押してください。

ディスプレイに“REPEAT OF”と表示されます。この状態ではA-Bリピート機能が無効となっています。

3. ダイアルを回して設定をオンに切り替え、[ENTER] キーを押してください。

カウンターの下に “START” マークが表示され、繰り返しの先頭位置（Aポイント）を設定可能となります。カウンターの表示を切り替えれば、小節／拍単位で、またはマークを使ってAポイントを設定することもできます。

4. 左右のカーソルキーとダイアルを使って開始位置を指定し、[ENTER] キーを押してください。

カウンターの下に“END”マークが表示されます。この状態でBポイントの設定が可能となります。

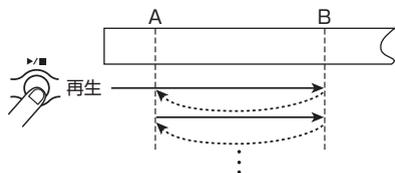
5. 手順 3 と同じ要領で終了位置（B ポイント）を設定し、[ENTER]キーを押してください。

A-B リピート機能が有効となります。この機能が有効な間は、カウンターの左端で次のような記号が回転します。

HINT

・Bポイントを Aポイントより手前に設定した場合は、B→ Aポイント間を繰り返します。
・A／Bポイントの設定をやり直したいときは、もう一度手順１〜５を行ってください。

6. リピート再生を開始するには、[▶/■] キーを押してください。

再生が開始されます。終了位置（B ポイント）まで達すると、開始位置（Aポイント）まで戻って再生を続けます。

7. **リピート再生を停止したいときは、もう一度[▶/■]キーを押してください。**

レコーダーを停止しても、A-Bリピート機能を解除しない限り、何度でもリピート再生が行えます。

8. **A-Bリピート機能を解除するには、手順1と2をもう一度操作して、A-Bリピート機能をオフにしてください。**

HINT

リピート再生は、オートパンチイン／アウトなどの特殊な録音方法と組み合わせることも可能です。例えば、パンチイン／アウトと組み合わせて、録音したい範囲よりも外側にA／Bポイントを設定すれば、パンチイン／アウトが終わった後に自動的に巻き戻され、すぐに録音内容を確認できます。

トラックの一部分を録音し直す（パンチイン／アウト）

“パンチイン／アウト”とは、すでに録音されたトラックの一部分のみを録音し直す機能です。トラックを再生から録音に切り替える操作を“パンチイン”、録音から再生に切り替える操作を“パンチアウト”と呼びます。

PS-04では、手動でパンチイン／アウト操作を行う“マニュアルパンチイン／アウト”と、あらかじめ指定した位置で自動的にパンチイン／アウトを実行する“オートパンチイン／アウト”の2種類が利用できます。

■ マニュアルパンチイン／アウト

パネル上のキーをマニュアル操作して、オーディオトラックの一部分のみを録音し直します。

1. **AUDIO モードのトップ画面で、録音をやり直したいトラックのステータスキーを繰り返し押して、“REC”マークを点灯させてください。**

必要に応じて、楽器の入力感度や録音レベルを再調節してください。

2. **録音したい楽器を演奏しながら、選択したトラックに対応するフェーダーを操作してモニターレベルを調節してください。**

3. **パンチインする位置よりも数小節手前の位置に移動し、[▶/■]キーを押してレコーダーを再生してください。**

4. **パンチインしたい位置まで進んだら、[REC]キーを押してください。**

キーが点灯し、トラックの録音が始まります（パンチイン）。

5. **パンチアウトしたい位置まで録音したら、もう一度[REC]キーを押してください。**

[REC]キーが消灯し、録音から再生に切り替わります（パンチアウト）。

6. **[▶/■]　キーを押してレコーダーを停止させてください。**

録音終了後は、しばらくの間ディスプレイに“WAIT”と表示されます。

HINT

“WAIT”の表示時間は、録音内容に応じて変化します。

7. **録音内容を確認したいときは、手順4の位置まで巻き戻し、[▶/■] キーを押してください。**

8. **録音内容に満足したら、そのトラックのステータスキーを押し、“REC” マークを消灯させてください。**

■ オートパンチイン／アウト

パンチイン／アウトを行う範囲をあらかじめ指定しておき､自動的にパンチイン／アウトを実行します。

1. **AUDIO モードのトップ画面で、録音をやり直したいトラックのステータスキーを繰り返し押し、“REC” マークを点灯させてください。**

必要に応じて､楽器の入力感度や録音レベルを再調節してください。

2. **録音したい楽器を演奏しながら、選択したトラックに対応するフェーダーを操作してモニターレベルを調節してください。**

3. **パンチインポイントに設定したい位置までロケートし､[AUTO PUNCH IN/OUT]キーを押してください。**

ディスプレイ中央の“AUTO PUNCH IN/OUT”マークが点滅し､現在位置がパンチインポイントに設定されます。

4. **パンチアウトポイントに設定したい位置までロケートし、[AUTO PUNCH IN/OUT] キーを押してください。**

“AUTO PUNCH IN/OUT” マークが点灯に変わり､現在位置がパンチアウトポイントに設定されます。

HINT

パンチイン／アウトポイントの設定は、レコーダーが再生／停止のどちらの状態でも行えます。

5. **パンチインポイントの数小節手前まで、ロケートしてください。**

6. **オートパンチイン／アウトのリハーサルを行うには [▶/■] キーのみ、本番を行うには [REC]キーを押してから[▶/■]キーを押してください。**

● **[▶/■]キーのみを押した場合（リハーサル）**

インポイントに到達すると､該当するトラックがミュートされ、アウトポイントに到達すると､ミュートが解除されます(この間入力信号をモニターできます)。

● **[REC]キー＋[▶/■]キーを押した場合（本番）**

インポイントに到達すると自動的に該当するトラックの録音が始まります（パンチイン)。アウトポイントに到達すると､録音が解除されて再生に戻ります。(パンチアウト)

HINT

ミュート／録音される範囲では、RECマークが点滅から点灯に変わります。

7. **パンチイン／アウトが済んだら、[▶/■]キーを押してキーを消灯させてください。**

ディスプレイにしばらく“WAIT”と表示されます。

8. **録音内容を確認するには、[AUTO PUNCH IN/OUT] キーを押してオートパンチイン／アウト機能を解除し､手順4の位置まで巻き戻して[▶/■]キーを押してください。**

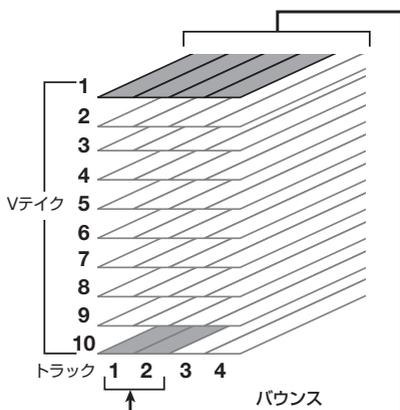
パンチイン／アウト機能を解除してマークを消灯させると、パンチイン／アウトポイントの設定は消去

されます。録音をやり直したいときは、手順3〜7をやり直します。

9. **録音内容に満足したら、そのトラックのステータスキーを押して“REC”マークを消灯させてください。**

複数のトラックを1つにまとめる（バウンス）

“バウンス”とは、オーディオトラック1〜4やドラムトラック／ベーストラックをミックスして、1〜2トラックに録音する機能です（ピンポン録音とも呼ばれます）。

既にトラック1〜4が録音済みの場合でも、トラック1〜4を再生しながら、空いている1〜2本のVテイクに録音できます。残りのトラックを空のVテイクに切り替えれば、バウンスした内容を聴きながら、さらに音を重ねることができます。また、このテクニックを利用すれば、外部のマスターレコーダーは使わずに、PS-04 内部でミックスダウン操作を行うことが可能です。

HINT

- インプットの信号をミックスしてバウンスすることも可能です。
- バウンス先として1トラックを選んだ場合は、モノラルにミックスされた信号がバウンスされます。

■バウンス先のトラックの動作を設定する

PS-04 が初期状態のとき、バウンス先として選んだトラックは自動的にミュートされます。あるトラックの録音内容を、同じトラックの別のVテイクにバウンスしたいときは、次の手順でバウンス先のトラックが再生されるように設定します。

1. **AUDIO モードのトップ画面で、レコーダーの停止中に[EDIT/UTILITY]キーを押してください。**

オーディオユーティリティメニューが表示されます。

2. **左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“BOUNCE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

3. **左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“TRACK”と表示させ、[ENTER] キーを押してください。**

ディスプレイが次のように変わります。

TR MUtE

この画面では、バウンス先のトラックの動作を次の中から選びます。

- MUtE（初期設定）

  バウンス先のトラックをミュートします。

- PLAy

  バウンス先のトラックを再生します。

4. **ダイアルを回して、設定値を“PLAY”に変更してください。**

5. **トップ画面に戻るには [EXIT] キーを繰り返し押してください。**

■ バウンス先のVテイクを設定する

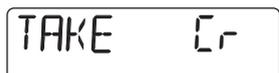
PS-04が初期状態のときにバウンスを実行すると、録音先のトラックで現在選ばれているVテイクに対してバウンスを行います。
あるトラックを再生しながら、そのトラックの別のVテイクに録音するには、次の手順でバウンス先となるVテイク番号を指定してください。

1. AUDIO モードのトップ画面で、レコーダーの停止中に[EDIT/UTILITY]キーを押してください。

オーディオユーティリティメニューが表示されます。

2. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“BOUNCE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

3. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“TAKE”と表示させ、[ENTER] キーを押してください。

ディスプレイが次のように変わります。

この画面では、バウンス先のVテイクを次の中から選びます。

- **CR（初期設定）**

  バウンス先となるトラックで、現在選ばれているVテイクにバウンスされます。

- **1～10**

  現在選ばれているVテイクとは無関係に、指定したVテイク番号にバウンスされます。

4. ダイアルを回して、バウンス先の Vテイクを選んでください。

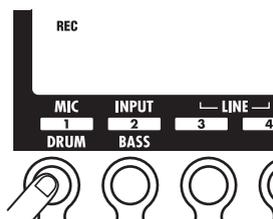
5. トップ画面に戻るには [EXIT] キーを繰り返し押してください。

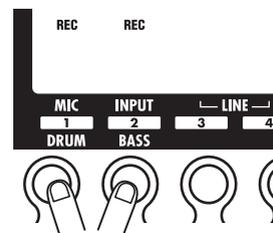
■ バウンスを実行する

ここでは、オーディオトラック1～4をオーディオトラック1／2のVテイク10にバウンスする方法を例に挙げ、バウンスの実際の手順を説明します。

1. バウンス先のトラックの動作を“PLAY”、バウンス先のVテイクを“10”に設定してください。

詳しい設定方法については、直前の項目をご参照ください。

2. ステータスキー1を繰り返し押して、トラック1の“REC”マークを点灯させ、そのままキーを押し続けてください。

3. ステータスキー 1 を押したままステータスキー2を繰り返し押して、トラック2の“REC”マークも表示させてください。

この状態で、PS-04の[OUTPUT]端子から出力されるものと同じ信号が、トラック1／2のVテイク10にステレオでバウンスできます。

HINT

- ステレオでバウンスするときには、バウンス元のLチャンネルが奇数トラック、Rチャンネルが偶数トラックに録音されます。
- 必要ならば、ドラム／ベーストラックの信号やインプットからの信号をミックスすることも可能です。

4. [BOUNCE]キーを押してください。

バウンス機能が有効になり、ディスプレイ中央右側に"BOUNCE"マークが表示されます。

5. **トラック1～4を再生し、各トラックのミックスバランスを調節してください。**

各トラックの音量バランスやパン、センドリターンエフェクトの効果が、そのままバウンス先のトラックに録音されます。録音中は、レベルメーターを見ながら、信号がクリップしないように注意してください。

6. **[⏮] キーを押して先頭に巻き戻し、[REC] キーを押しながら[▶/■]キーを押してください。**

両方のキーが点灯し、バウンスが開始されます。

7. **バウンスが終わったら、[▶/■] キーを押してキーを消灯させてください。**

レコーダーが停止します。

8. **該当するトラックをバウンス先のVテイクに切り替え、レコーダーを再生して録音内容を確認してみましょう。**

このとき、バウンス先以外のトラックは、発音しないようにフェーダーを下げておきます。なお、ステレオにバウンスした内容を正しい定位でモニターするには、トラック1のPANパラメーターをL100、トラック2のPANパラメーターをR100に設定します（設定方法については→P56)。

バウンスをやり直したいときは、手順5～8を繰り返します。

NOTE

Vテイクを切り替えても、そのトラックで以前に設定されていたトラックパラメーターは有効です。バウンス先の内容を正確にモニターしたいときは、該当するトラックのEQやエフェクトの設定を初期状態に戻してください。

9. **バウンス機能を解除するには、もう1度[BOUNCE]キーを押してください。**

ディスプレイの"BOUNCE"マークが消灯します。なお、バウンスを完了したら、バウンス先のトラックの動作やVテイクの設定を元に戻してください。

前カウントの動作を設定する

プロジェクトが初期状態のときに録音を実行すると、4拍の前カウントが鳴ってから録音が始まります。この前カウントは、必要に応じて長さや音量を変更できます。

1. **AUDIO モードのトップ画面で、レコーダーの停止中に[EDIT/UTILITY]キーを押してください。**

オーディオユーティリティメニューが表示されます。

2. **左右のカーソルキーを使ってディスプレイに"PRECOUNT"と表示させてください。**

3. **[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイが次のように変わります。

4. **前カウントの拍数を変更したいときは、ダイアルを回して次の中から拍数を選んでください。**

- OFF
  前カウントをオフにします。
- 1～8
  1～8拍のカウントを鳴らします。
- SP
  次のような特殊な前カウントを鳴らします。

5. **前カウントの音量を変更したいときは、左右のカーソルキーを押してください。**

ディスプレイが次のように変わります。

VOLUME 10

6. **ダイアルを回して前カウントの音量を調節してください。**

音量は0〜15の範囲で設定できます。

7. **設定が終わったら、[EXIT]キーを2回押してAUDIOモードのトップ画面に戻ってください。**

この状態で録音操作を行えば、指定した拍数の前カウントが鳴ります。

プロジェクトのグレードを確認する

現在操作しているプロジェクトのグレード（オーディオ品質）を確認します。以下の操作は、プロジェクトの作成時に選んだグレードを表示するだけで、変更することはできません。

1. **AUDIO モードのトップ画面で、レコーダーが停止しているときに[EDIT/UTILITY]キーを押してください。**

オーディオユーティリティメニューが表示されます。

2. **左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“GRADE”と表示させてください。**

GRADE

3. **[ENTER] キーを押してください。**

現在操作しているプロジェクトの録音グレードに応じて次のように表示が切り替わります。

- HI-FI
  録音グレードがハイファイのとき
- LONG
  録音グレードがロングのとき

4. **確認が済んだら、[EXIT] キーを 2 回押してAUDIOモードのトップ画面に戻ってください。**

リファレンス【トラック編集】

ここでは、トラック1〜4に録音されたオーディオデータを編集する方法について説明します。トラック1〜4の編集には、範囲を指定して編集を行う方法と、トラック／Vテイクを指定してVテイク全体を編集する方法の2種類があります。

範囲を指定する編集

ここでは指定範囲に含まれるデータの複製や移動など、特定の範囲に対してのみ有効な編集方法について説明します。

■ 範囲を指定する編集の基本操作

範囲を指定する編集方法は、ある程度操作が共通化されています。基本的な操作方法は次の通りです。

1. レコーダーが停止しているときに、AUDIOモードのトップ画面で[EDIT/UTILITY]キーを押してください。

オーディオユーティリティメニューが呼び出されます。

2. ディスプレイに“TRK EDIT”と表示されていることを確認し、[ENTER]キーを押してください。

トラックエディットメニューが表示されます。このメニューでは、特定範囲に対して有効な編集コマンドが選択できます。

3. 左右のカーソルキーを使って、次の中から目的の編集コマンドを選んでください。

・ COPY（コピー）

指定した範囲のオーディオデータを複製します。

・ MOVE（移動）

指定した範囲のオーディオデータを移動します。

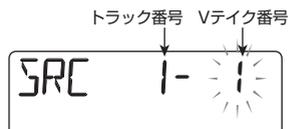
・ ERASE（消去）

指定した範囲のオーディオデータを消去します。

・ TRIM（トリミング）

指定した範囲のオーディオデータを残し､それ以外の部分を削除します。

4. [ENTER]キーを押してください。

編集コマンドが選ばれ、編集の対象となるトラック／Vテイクを指定できるようになります。

5. 左右のカーソルキーを使って編集対象となるトラック／Vテイクを選択してください。

編集対象となるトラックは、ステータスキーを使って選ぶこともできます。また、トラック1〜4で現在選択されていないVテイクでも、編集の対象として選択できます。オーディオデータのないVテイクを選択すると、番号の右側に“E”と表示されます。

なお、トラック4が選ばれた状態で、さらにダイアルを右に回すと、次のような画面に変わります。

“1_2”と表示されるときはトラック1／2、“3_4”と表示されるときはトラック3／4を同時に編集できます。この場合は、常にそれぞれのトラックで現在選ばれているVテイクが､操作の対象となります。

6. [ENTER] キーを押してください。

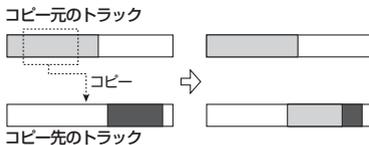
これ以降の操作は、手順3で選んだ編集コマンドに応じて異なります。詳しい操作方法については、この後の説明をご参照ください。

7. AUDIOモードのトップ画面に戻るには、[EXIT] キーを繰り返し押してください。

NOTE

編集を実行すると、オーディオデータが書き換えられ、元に戻すことはできなくなります。誤って必要なデータを書き換えないよう十分にご注意ください。

■ 指定範囲のデータをコピーする

指定した範囲のオーディオデータを、任意のトラック／Vテイクの指定した位置へと複製（コピー）します。コピー元のデータはそのまま残り、コピー先の指定した位置に同じデータが上書きされます。

1. 「範囲を指定する編集の基本操作」を参考にして、コピー元となるトラック／Vテイクを選び、[ENTER] キーを押してください。

“START”マークが点灯し、コピーの開始位置が指定できます。

2. 左右のカーソルキーを使ってカウンターの点滅部分を移動させ、ダイアルを回してコピーの開始位置を指定してください。

小節／拍単位で、またはマーカーを使って編集位置を指定することもできます。これを行うには、左右のカーソルキーの一方を繰り返し押して、カウンターの表示方法を切り替えます。なお、オーディオデータのない位置では"＊"マークが表示されます。

3. [ENTER]キーを押してください。

“END”マークが点灯し、コピー範囲の終了位置が指定できます。

4. 手順2と同じ要領で、コピー範囲の終了位置を指定してください。

5. [ENTER]キーを押してください。

ディスプレイの表示が“DST x-y（x にはトラック番号、yにはVテイク番号が入ります)”に切り替わります。この状態で、コピー先となるトラック／Vテイクが選択できます。

NOTE

- コピー元として単一トラックを選んだ場合、コピー先も単一トラックのみが選べます。
- コピー元として2トラック（1_2または3_4）を選んだ場合、コピー先も隣り合った2トラックに限られます。この場合は、常にコピー元／コピー先のトラックで選ばれているVテイクが操作対象となります。

6. コピー元と同じ要領で、コピー先のトラック／Vテイクを選択し、[ENTER]キーを押してください。

“TO”マークが点灯し、コピーの開始位置が指定できます。

7. 手順2と同じ要領で、コピー先の開始位置を指定し、[ENTER]キーを押してください。

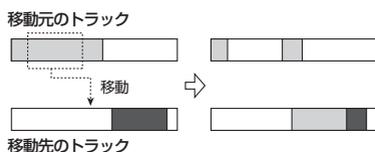
ディスプレイに“ENT/EXIT”と表示されます。

8. **コピーを実行するにはもう一度[ENTER]キーを押してください。**

コピーが完了すると、自動的にトラックエディットメニューに戻ります。

また、中断したいときは、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを繰り返し押して、1つずつ手前の手順に戻すことができます。

■ 指定範囲のデータを移動する

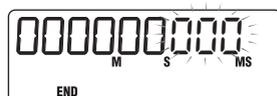
指定範囲のオーディオデータを、任意のトラックの指定した位置に移動します。移動元のデータは消去されて無音状態となり、移動先にはそのデータが上書きされます。

1. **「範囲を指定する編集の基本操作」を参考にして、移動元となるトラック／Vテイクを選び、[ENTER]キーを押してください。**

“START”マークが点灯し、移動元の先頭位置が指定できます。

2. **左右のカーソルキーを使ってカウンターの点滅部分を移動させ、ダイアルを回して移動元の範囲の開始位置を指定してください。**

小節／拍単位で、またはマーカーを使って編集位置を指定することも可能です。なお、オーディオデータのない位置では"＊"マークが表示されます。

3. **[ENTER]キーを押してください。**

“END”マークが点灯し、移動させたい範囲の終了位置を指定できます。

4. **手順2と同じ要領で、移動元となる範囲の終了位置を指定してください。**

5. **[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイに“DST x-y（xにはトラック番号、yにはVテイク番号が入ります）”と表示され、移動先となるトラック／Vテイクが選択できます。

NOTE

- 移動元として単一トラックを選んだ場合、移動先も単一トラックのみが選べます。
- 移動元として2トラック（1_2または3_4）を選んだ場合、移動先も隣り合った2トラックに限られます。この場合は、常に移動元／移動先のトラックで選ばれているVテイクが操作対象となります。

6. **移動元と同じ要領で、移動先のトラック／Vテイクを選択し、[ENTER]キーを押してください。**

“TO”マークが点灯し、移動先の先頭位置が指定できます。

7. **手順2と同じ要領で、移動先の先頭位置を指定し、[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイに“ENT/EXIT”と表示されます。

8. **移動を実行するにはもう一度[ENTER]キーを押してください。**

移動が完了すると、自動的にトラックエディットメ

ニューに戻ります。

また、中断したいときは、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを繰り返し押して、1つずつ手前の手順に戻すことができます。

■ 指定範囲のデータを消去する

指定した範囲のオーディオデータを消去します。消去された範囲は無音となります。

1. **「範囲を指定する編集の基本操作」を参考にして、消去したいオーディオデータのあるトラック／Vテイクを選び、[ENTER]キーを押してください。**

“START”マークが点灯し、消去の開始位置が指定できます。

2. **左右のカーソルキーを使ってカウンターの点滅部分を移動させ、ダイアルを回して消去する範囲の開始位置を指定してください。**

小節／拍単位で、またはマーカーを使って編集位置を指定することも可能です。なお、オーディオデータのない位置では"＊"マークが表示されます。

3. **[ENTER]キーを押してください。**

“END”マークが点灯し、消去する範囲の終了位置が指定できます。

4. **手順2と同じ要領で、消去したい範囲の終了位置を指定してください。**

5. **[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイに“ENT/EXIT”と表示されます。

6. **消去を実行するにはもう一度[ENTER]キーを押してください。**

消去が完了すると、自動的にトラックエディットメニューに戻ります。
また、中断したいときは、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを繰り返し押して、1つずつ手前の手順に戻すことができます。

■ 指定範囲のデータをトリミングする

指定した範囲のオーディオデータを残し、それ以外の部分を削除します（トリミング）。例えば、2トラックにミックスダウン（バウンス）したオーディオデータの前後の不要な部分を削除したいときに便利です。

NOTE

指定した範囲より手前にあるオーディオデータをトリミングすると、選択範囲が手前に移動します。特定のトラックのみをトリミングすると、トラック同士のタイミングがずれてしまいますので、ご注意ください。

1. **「範囲を指定する編集の基本操作」を参考にして、トリミングの対象となるトラック／Vテイクを選び、[ENTER]キーを押してください。**

“START”マークが点灯し、トリミングする範囲の先頭位置が指定できます。

2. **左右のカーソルキーを使ってカウンターの点滅部分を移動させ、ダイアルを回してトリミングの開始位置を指定してください。**

小節／拍単位で、またはマーカーを使って編集位置を指定することも可能です。また、オーディオデータのない位置では"＊"マークが表示されます。

なお、トリミングを実行すると、この位置より前のオーディオデータは削除されます。

3. [ENTER]キーを押してください。

“END”マークが点灯し、トリミングの終了位置が指定できます。

4. 手順 2と同じ要領で、トリミングの終了位置を指定してください。

5. [ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“ENT/EXIT”と表示されます。

6. トリミングを実行するにはもう一度[ENTER]キーを押してください。

トリミングが完了すると、自動的にトラックエディットメニューに戻ります。
また、中断したいときは、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを繰り返し押して、1つずつ手前の手順に戻すことができます。

Vテイクを操作する編集

ここでは、Vテイク全体の削除やVテイク同士の入れ替えなど、Vテイク単位のオーディオデータの編集方法について説明します。

■ Vテイクを操作する編集の基本操作

Vテイク単位の編集方法は、ある程度操作が共通化されています。基本的な操作方法は次の通りです。

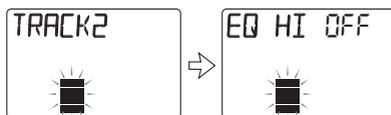
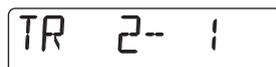
1. AUDIO モードのトップ画面で [TRACK PARAMETER] キーを押してください。

トラック1～4のトラックパラメーターが表示されます。

HINT

トラック1～4のトラックパラメーターは、EFFECTモードからも同じ操作で表示できます。

2. 左右のカーソルキーを使って、編集したい Vテイクを含むトラックを選んでください。

選択したトラック名がしばらくの間表示され、トラックパラメーターと設定値が表示されます。

3. 上下のカーソルキーを使って、ディスプレイに“TR x-y”(x にはトラック番号、y にはVテイク番号が入ります)と表示させてください。

4. ダイアルを回して編集したいVテイクを選んでください。

左右のカーソルキーを使えば、Vテイクの選択中に編集対象となるトラックを切り替えることも可能です。

HINT

- 現在そのトラックで選ばれていないVテイクを編集対象にすることも可能です。
- 未録音のVテイクを選んだ場合は、Vテイク番号の右側に“E”と表示されます。

5. [INSERT/DELETE(COPY)] キーを押してください。

Vテイク単位の編集コマンドが呼び出されます。キーを繰り返し押して、次の中から編集コマンドを選択できます。なお、左右のカーソルキーを使ってコマンドを選ぶことも可能です。

- DELETE(削除)

  指定したVテイクのオーディオデータを削除します。

- COPY(コピー)

  指定したVテイクのオーディオデータを、任意のトラック/Vテイクに複製(コピー)します。

COPY

- EXCHANGE（エクスチェンジ）

  指定した2本のVテイクのオーディオデータを入れ替えます。

6. [ENTER] キーを押してください。

ここから先の動作は、選んだ編集コマンドに応じて異なります。それぞれの詳しい操作方法については、この後の説明をご参照ください。

7. AUDIO モードのトップ画面に戻るには [EXIT] キーを数回押してください。

■ Vテイクを削除する

現在選択しているVテイクの内容をすべて削除して、空（未録音）の状態に戻します。

1. 「Vテイクを操作する編集の基本操作」を参考に、削除したいトラック／Vテイクを選び、ディスプレイに“DELETE”と表示させてください。

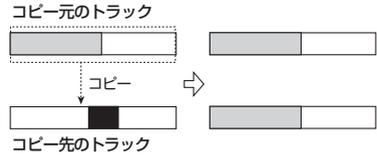
2. [ENTER] キーを押してください。

表示が“ENT/EXIT”に切り替わります。

3. 削除を実行するには、もう一度 [ENTER] キーを押してください。

削除を実行すると、該当するVテイクが空の状態に戻り、自動的にトラックパラメーターメニューに戻ります。
また、中断したいときは、[ENTER]キーの代わりに [EXIT] キーを繰り返し押して、1つずつ手前の手順に戻すことができます。

■ Vテイクをコピーする

現在選択しているVテイクのすべての内容を、任意のトラックのVテイクに複製（コピー）します。コピー元のデータはそのまま残り、コピー先に同じデータが上書きされます。

1. 「Vテイクを操作する編集の基本操作」を参考に、コピーしたいトラック／Vテイクを選び、ディスプレイに“COPY”と表示させてください。

2. [ENTER]キーを押してください。

ディスプレイの表示が次のように切り替わります。この状態でコピー先のトラック／Vテイクが選択できます。

3. 左右のカーソルキーを使って点滅部分を移動させ、ダイアルを回してコピー先となるトラック／Vテイクを選択してください。

4. [ENTER]キーを押してください。

表示が“ENT/EXIT”に切り替わります。コピー先のテイクにオーディオデータがあるときは "OVR WRITE"と表示されます。

5. コピーを実行するには、もう一度 [ENTER] キーを押してください。

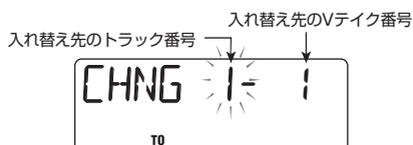
コピーを実行すると、自動的にトラックパラメーターメニューに戻ります。
また、中断したいときは、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを繰り返し押して、1つずつ手前の手順に戻すことができます。

■ Vテイク同士を入れ替える

任意のトラック／Vテイク同士の内容を入れ替えます。

1. **「Vテイクを操作する編集の基本操作」を参考に、入れ替え元のトラック／Vテイクを選び、ディスプレイに"EXCHANGE"と表示させてください。**

2. **[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイの表示が次のように切り替わります。この状態で入れ替え先のトラック／Vテイクが選択できます。

3. **左右のカーソルキーを使って点滅部分を移動させ、ダイアルを回して入れ替え先となるトラック／Vテイクを選んでください。**

4. **[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイの表示が"ENT/EXIT"に切り替わります。

5. **入れ替えを実行するには、もう一度[ENTER]キーを押してください。**

入れ替えを実行すると、自動的にトラックパラメーターメニューに戻ります。
また、中断したいときは、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを繰り返し押して、1つずつ手前の手順に戻すことができます。

リファレンス【ミキサー】

ここでは、PS-04のミキサー機能について説明します。

PS-04のミキサーについて

PS-04 の各トラックに録音された信号は、内部のミキサーでトラックパラメーター（レベル、パン、EQ、センドリターンエフェクトのかかり具合などの要素）を調節し、ドラム／ベーストラックの信号とミックスして、[OUTPUT]端子からステレオ信号として出力できます。
必要ならば、インプットの信号（[INPUT]端子、内蔵マイク、[LINE IN] 端子からの入力信号）を直接ステレオミックスに加えることも可能です。この場合は、インプットのパンやセンドリターンエフェクトのかかり具合を独自に設定できます。

HINT

- インプットの信号を直接ミックスに加えることができるのは、録音待機状態のトラックが選ばれていない場合に限られます。録音待機状態のトラックがあれば、インプットの信号はそのトラックへと送られるため、インプットのパンやセンドリターンエフェクトの設定は無効となります。
- インプットや [OUTPUT] 端子から出力される直前の信号には、インサートエフェクトを挿入できます（→P84）。
- ミキサー内部でミックスされた信号は、必要に応じて任意のトラックへとバウンスできます（→P42）。

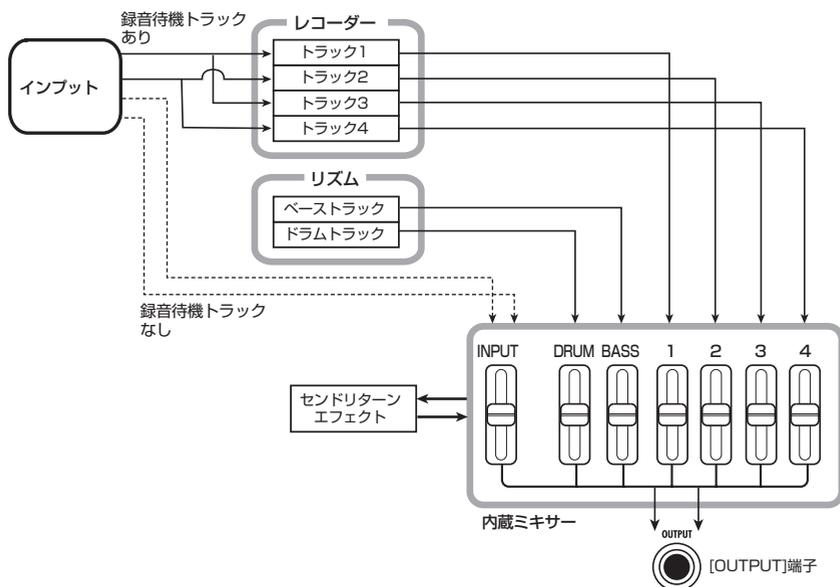
入力信号をトラックに割り当てる

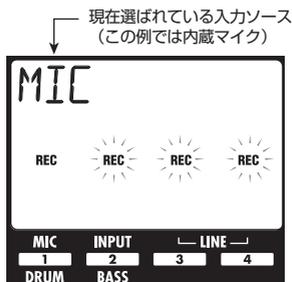
ここでは、最大2種類の入力ソースを選び、録音先となるトラックに割り当てる方法について説明します。

■ 入力ソースを選ぶ

PS-04 では [INPUT] 端子、内蔵マイク、[LINE IN] 端子の中から最大2種類の信号（入力ソース）をインプットに立ち上げ、録音トラックへと送り出すことができます。必要ならば、[INPUT]端子と[LINE IN] 端子からの信号をミックスして 1 本のトラックに録音したり、[INPUT]端子と内蔵マイクからの信号を2 本のトラックに個別に録音したりできます。
入力ソースを選択し、適切な録音レベルを設定するには、次のように操作します。

1. AUDIO モードまたは EFFECT モードのトップ画面で、[TRACK PARAMETER] キーを押してください。

インプットおよびトラック1～4の要素を設定するトラックパラメーターメニューが表示されます。

2. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“INPUT SEL”と表示させてください。

“INPUT SEL”としばらくの間表示された後で、現在選ばれている入力ソースの表示に切り替わります。

HINT

ディスプレイ内の REC マークは、それぞれ内蔵マイク、[INPUT]端子、[LINE IN]端子に対応しています。現在有効な入力ソースに対応するRECマークは点灯し、それ以外のRECマークは点滅します。

3. ステータスキー 1〜4を使って、入力ソースを選択してください。

単一の入力ソースを選ぶには、ステータスキー1〜4の中から該当するキーを1つ押します。また、複数の入力ソースを組み合わせたいときは、該当する2つのステータスキーを同時に押します。

各キーの組み合わせに対応する入力ソースは下の表の通りです。

HINT

- [LINE IN]端子の信号は、ステータスキー 3または4のいずれか一方を押すだけで選択できます。
- [LINE IN] 端子の信号をその他の入力ソースと組み合わせる場合、[LINE IN]端子のL／Rチャンネルの信号はモノラルにミックスされます。

4. 入力ソースとして [INPUT] 端子を選択したときは、楽器を演奏しながら [INPUT LEVEL] ノブを回し、最大の音量で演奏したときに歪まない範囲で入力感度を高く設定してください。

信号が歪んだときは、ディスプレイに“-PEAK-”と表示されます。

5. 録音レベルを調節するには、楽器を演奏しながら、選択した入力ソースに対応するフェーダーを操作してください。

インプットのトラックパラメーターを表示している間は、フェーダー 1〜4を使ってソースごとの録音レベルを調節できます。現在のレベルは、ディスプレイに表示される設定値とレベルメーターの両方で確認できます。
複数の入力ソースを組み合わせたときは、上下のカーソルキーを使って調節するソースを切り替えます。

信号が歪んだ場合は、ソースに対応するレベルメーターの一番上のセグメントがしばらく点灯します。フェーダーを使ってそのソースの録音レベルを下げてください。

RECLVL 100

HINT

[LINE IN]端子からの信号の録音レベルは、フェーダー3または4のどちらからでも操作できます（L／Rチャンネルの録音レベルが常に連動します）。

ステータスキー	表示	入力ソース	
		インプット 1	インプット 2
1	MIC	内蔵マイク	
2	INPUT	[INPUT] 端子	
3 または 4	LINE	[LINE] 端子 L	[LINE] 端子 R
1+2	MIC+INPUT	内蔵マイク	[INPUT] 端子
1+3 または 1+4	MIC+LINE	内蔵マイク	[LINE IN] 端子 L+R
2+3 または 2+4	LIN+INPUT	[LINE IN] 端子L+R	[INPUT] 端子

6. AUDIO モード／EFFECT モードのトップ画面に戻るには、[EXIT] キーを押してください。

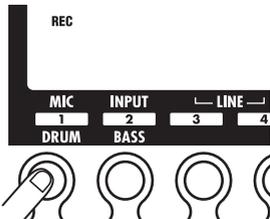
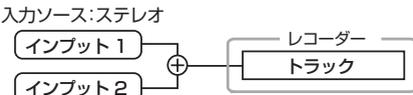
■ 録音トラックを選ぶ

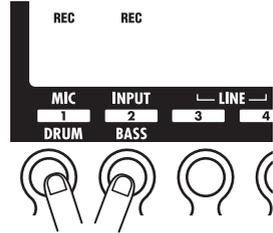
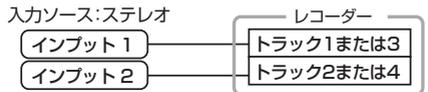
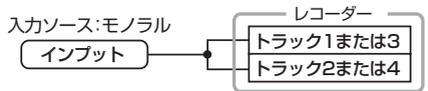
入力ソースとして選ばれた信号の送り先となる録音トラックを選びます。入力ソースがモノラル（1 系統）かステレオ（2 系統）か、また選択された録音トラックが1本か2本かに応じて、信号の処理方法が変わります。

1. AUDIO モードのトップ画面を呼び出してください。

AUDIO モードのトップ画面では、ステータスキー 1 〜4 を使ってトラック 1 〜4の録音待機状態の設定と解除を行います。

2. 1 トラックのみを録音待機状態に切り替えるには、該当するステータスキーを押しください。

ディスプレイのレベルメーター上部に“REC”と表示されます。このマークは、該当するトラックが録音待機状態になったことを示しています。

現在選ばれている入力ソースがモノラル（1 系統）の場合は、その信号が目的のトラックに送られます。また、入力ソースがステレオ（2系統）の場合は、インプット1／2の信号がミックスされて目的のトラックに送られます。

3. 2 トラックを録音待機状態に切り替えるには、片方のトラックのステータスキーを押さえたまま、もう一方のトラックのステータスキーを押しててください。

トラック 1 ／ 2 またはトラック3 ／ 4 のいずれかの組み合わせのみが選択できます。ステータスキー 1 ／2または3／4を押すと、各トラックのレベルメーター上に“REC”マークが点灯し、2 トラックが録音待機状態となります。

現在選ばれている入力ソースがモノラル（1 系統）の場合は、両方のトラックに同じ信号が送られます。また、入力ソースがステレオ（2系統）の場合、インプット1 の信号が奇数トラック、インプット2 の信号が偶数トラックに振り分けられます。

HINT

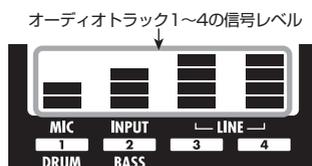
録音待機状態を解除するには、現在選ばれているステータスキーをもう一度押します。

トラックの再生音をミックスする

オーディオトラック1〜4、およびドラム／ベーストラックから出力される信号のレベルを調節します。

1. オーディオトラック1〜4のレベルを調節するには、AUDIOモードのトップ画面を表示させ、レコーダーを再生しながらフェーダー1〜4を操作してください。

PS-04がAUDIOモードのとき、フェーダー1〜4にオーディオトラック1〜4が割り当てられます。各トラックのレベルは、ディスプレイのレベルメーターで確認できます。

オーディオトラック1〜4の信号レベル

2. ドラムトラック、ベーストラックの信号レベルを調節するには、[RHYTHM]キーを押してRHYTHMモードのトップ画面を表示させ、フェーダー1〜2を操作してください。

RHYTHMモードでは､フェーダー1にドラムトラック、フェーダー2にベーストラックが割り当てられます。ドラム／ベーストラックのレベルはレベルメーター1／2で確認できます。

ベーストラックの信号レベル

ドラムトラックの信号レベル

トラックごとに信号を加工する（トラックパラメーター）

PS-04に内蔵されたミキサーでは、パン、EQ、センドリターンエフェクトのかかり具合などの要素（トラックパラメーター）を調節して、オーディオトラック1〜4、ドラムトラック、ベーストラック、インプットの信号を加工できます。ここでは、トラックパラメーターを調節する方法を説明します。

1. 操作したいトラック／インプットの種類に応じて､AUDIOモードまたはRHYTHMモードのトップ画面を表示させ、[TRACK PARAMETER]キーを押してください。

AUDIOモードで[TRACK PARAMETER]キーを押した場合は、オーディオトラック1〜4またはインプットのトラックパラメーター、RHYTHMモードで[TRACK PARAMETER]キーを押した場合は、ドラム／ベーストラックのトラックパラメーターが調節できます。

2. 左右のカーソルキーを使って操作したいトラック／インプットを選んでください。

トラック名が数秒間表示されると表示が切り替わり、そのトラックのパラメーターと設定値が表示されます。

TRACK 1

HINT

一度オーディオトラックを選んだ後は、ステータスキーを使ってオーディオトラックを切り替えることもできます。

3. 上下のカーソルキーを使って調節したいトラックパラメーターを選んでください。

それぞれのトラック／インプットで調節可能なパラメーターは、次ページの表の通りです。

パラメーター	ディスプレイ	設定範囲	解説	オーディオトラック	ドラム／ベーストラック	インプット
HI EQ ON/OFF	EQ HI	ON ／OFF	ハイ EQ のオン／オフを切り替えます。	○	○	
HI EQ GAIN	HI G	− 12〜 12	ハイ EQ のブースト／カット量を− 12（dB）〜+ 12（dB）の範囲で調節します。このパラメーターは、ハイ EQ がオンの場合にのみ表示されます。	○	○	
HI EQ FREQUENCY	HI F	500 〜8000 (Hz)	ハイ EQ でブースト／カットする周波数を選択します。このパラメーターは、ハイ EQ がオンの場合にのみ表示されます。	○	○	
LO EQ ON/OFF	EQ LO	ON ／OFF	ロー EQ のオン／オフを切り替えます。	○	○	
LO EQ GAIN	LO G	− 12〜 12	ロー EQ のブースト／カット量を− 12（dB）〜+ 12（dB）の範囲で調節します。このパラメーターは、ロー EQ がオンの場合にのみ表示されます。	○	○	
LO EQ FREQUENCY	LO F	63 〜 2000 (Hz)	ロー EQ でブースト／カットする周波数を選択します。このパラメーターは、ロー EQ がオンの場合にのみ表示されます。	○	○	
SEND ON/OFF	SEND	ON ／OFF	該当するトラックからセンドリターンエフェクトに送られる信号のオン／オフを切り替えます。	○	○	○
SEND LEVEL	SEND_L	0 〜100	センドリターンエフェクトに送られる信号の量を調節します。このパラメーターは、“SEND” がオンの場合のみ表示されます。	○	○	○
PAN	PAN	L100 〜 0 〜 R100	該当するトラックのパン（左右の位置）を調節します。ステレオリンク機能がオンのときは、左右のトラックの音量バランスを調節します。	○	○	○
FADER	FADER	0 〜127	現在の音量を調節します。	○	○	
STEREO LINK	S-LINK	ON ／OF	トラック 1 ／2、または3 ／4 でパラメーターを連動させるステレオリンク機能のオン／オフを切り替えます（詳しくは→ P58)。	○		
V TAKE	TR X-Y	X = 1 〜 4 Y = 1 〜 10	該当するトラックで使用する Vテイクを選択します（詳しくは→ P36)。X にはトラック番号、yには V テイク番号が入ります。	○		
REC LEVEL	RECLVL	0 〜127	録音レベルを調節します。			○

4. ダイアルを回して手順3で選んだトラックパラメーターの設定値を変更してください。

5. 手順3～4を繰り返して設定を完了させてください。

左右のカーソルキーまたはステータスキーを使ってトラックを切り替えれば、引き続き他のトラックのトラックパラメーターが調節できます。

6. 元の画面に戻るには、[EXIT] キーを押してください。

AUDIOモードまたはRHYTHMモードのトップ画面に戻ります。

2本のトラックを連動させる（ステレオリンク）

“ステレオリンク”とは、2本のトラックのパラメーターを連動させる機能です（ただしVテイクの切り替え操作は除く）。ステレオ素材を録音した2トラックをコントロールしたいときに使うと便利です。

NOTE

ステレオリンク機能を利用できるのは、トラック1／2、またはトラック3／4の組み合わせに限ります。

1. AUDIOモードまたはEFFECTモードのトップ画面で、[TRACK PARAMETER]キーを押してください。

トラック1～4およびインプットのトラックパラメーターメニューが表示されます。

2. 左右のカーソルキーを使ってステレオリンク機能をオンにしたいトラックの一方を選び、カーソル[▼]キーを繰り返し押して、ディスプレイに“S-LINK”と表示させてください。

S-LINK OF

HINT

操作対象となるトラックは、ステータスキーを使って選ぶことも可能です。

3. ダイアルを回して、ステレオリンク機能をオンに設定してください。

手順2でトラック1または2を選択したときはトラック1／2、トラック3または4を選択したときにはトラック3／4が連動します。

S-LINK On

ステレオリンクをオンにしたトラック2トラックは、次のように動作します。

- PANパラメーターは、左右チャンネルの音量バランスを調節するBALANCEパラメーターとして機能します（設定値は、両トラックとも0にリセットされます）。
- PANとV TAKEを除くパラメーターは、奇数トラックの設定値が偶数トラックにコピーされます
- 一方のトラックのパラメーターを変更すると、もう一方のトラックのパラメーターも連動します。偶数トラックのVテイクを表示させるには、奇数トラックのVテイクが表示されている状態でカーソル[▼]キーを押してください。
- 奇数トラックのフェーダーを操作すると、両方のトラックの音量が変化します（偶数トラックのフェーダーは無効となります）。

4. ステレオリンクを解除したいときは、STEREO LINK パラメーターをオフに設定してください。

リファレンス【リズム】

ここでは、PS-04のリズム機能について説明します。

リズム機能について

PS-04のリズム機能を利用すれば、内蔵のドラム音色とベース音色を使ったリズム伴奏を聴きながら、オーディオトラックの録音や再生が行えます。例えば、録音中に単純なパターンを鳴らしてメトロノーム代わりに使ったり、オーディオトラックにドラム／ベース音色を使ったリズム伴奏を加えてバウンスしたりできます。
リズム機能の演奏は、SYSTEMモードを除くすべてのモードで利用できます。ただし、パターンの作成／編集や、リズム機能の各種設定を行うには、[RHYTHM]キーを押してPS-04をRHYTHMモードに切り替える必要があります。

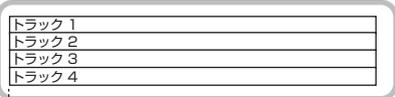
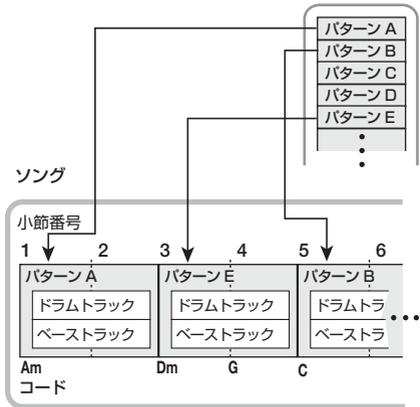
リズム機能で使用する用語

ここではリズム機能で使用する各種の用語について説明します。

■ PATTERNモード／SONGモード

リズム機能の動作には、ドラム／ベース音色による演奏パターンを繰り返し演奏する“PATTERNモード”と、パターンを演奏順に配置して1曲分のリズム伴奏を演奏する“SONGモード”があります。
新規プロジェクトを作成した直後は、PATTERNモードに設定されていますが、[RHYTHM]キーを押すことで、PATTERNモードとSONGモードを交互に切り替えることができます。

■ パターン／ソング

内蔵ドラム／ベース音色の演奏を数小節〜最大99小節プログラムしたものを“パターン”と呼びます。PS-04では、1つのプロジェクトにつき、最大511種類のパターンが利用できます。そのうち346種類には、あらかじめパターンが書き込まれており、これらのパターンを選ぶだけで、即座に演奏が行えます。

パターンを演奏順に並べ、テンポ、拍子、ベースのフレーズで使用するコードタイプ／ルートなどの情報をプログラムしたものを“ソング”と呼びます。PS-04では、1つのプロジェクトにつき、最大999小節のソングを1曲作成できます。

NOTE
パターンとソングは、プロジェクトの一部として保存されます。必要ならば、他のプロジェクトからすべてのパターンまたはソングを読み込むことも可能です。

■ ドラムトラック／ベーストラック

パターン内部のドラムの演奏を記録する部分を“ドラムトラック”、ベースの演奏を記録する部分を“ベーストラック”と呼びます。オリジナルのパターンを作成するときは、これらのトラックに演奏情報を記録していきます。

■ ドラムキット／ベースプログラム

ドラムトラックで使用するドラム音色を“ドラムキット”、ベーストラックで使用するベース音色を“ベースプログラム”と呼びます。
ドラムキットにはバスドラム、スネアドラムなど16種類のドラム／パーカッション音色を組み合わせたもので、PS-04には7種類のドラムキットが内蔵されています。
ベースプログラムは、エレクトリックベースやアコースティックベースなどのベース音色に2オクターブ／16段階の音階を付けたもので、5種類のベースプログラムの中からお好みの音色が選択できます。
ドラムキット／ベースプログラムの音色は、パターンやソングで鳴らす以外に、パネル上のステータスキー1～4を使ってマニュアルで演奏することもできます。

PATTERNモードの各種操作

ここでは、パターンの演奏、作成、編集などPATTERNモードの各種操作について説明します。

■ PATTERNモードの画面について

PATTERNモードはいくつかの画面に分かれています。[RHYTHM]キーを押してRHYTHMモードに切り替えたときや、リズム機能をSONGモードからPATTERNモードに切り替えたときは、常にパターンを選択する画面が表示されます。これをPATTERNモードのトップ画面と呼びます。

● PATTERNモードのトップ画面

PATTERNモードのトップ画面で上下のカーソルキーを押すと、以下の画面が呼び出されます。

● ロケート画面

パターンの現在位置を、小節／拍単位で表示する画面です。また、リズムが停止している間は、左右のカーソルキーやダイアルを使って小節／拍単位でパターン内の位置を移動できます。

● リズムパッド画面

現在演奏しているドラムトラック／ベーストラックの演奏内容を表示する画面です。この画面ではレベルメーターを構成する1つ1つのセグメント（四角いブロック）の点灯で、ドラムキットやベースプログラムの発音状態を表します。
なお、この画面では、ステータスキー1～4を使って、ドラムキットやベースプログラムの音色をマニュアルで演奏できます（→P62）。

■ パターンを選んで演奏する

511種類のパターンの中から1つを選んで再生します。

1. レコーダーが停止しているときに、[RHYTHM]キーを何回か押し、PATTERNモードのトップ画面を表示させてください。

2. ダイアルまたは左右のカーソルキーを使って演奏したいリズムパターンを選択してください。

新規プロジェクトに含まれる511種類のパターンのうち、346種類のパターンはあらかじめプログラムされています（パターン名の位置に“EMPTY”と表示されるのは、空のパターンです）。
パターンの再生中にダイアルを使ってパターンを選択すると、演奏中のパターンが最後の位置に来たあと、引き続き新たに選択したパターンを再生します。

パターンの再生中に左右のカーソルキーを使ってパターンを選択すると、即座に新しいパターンを再生します。

3. フェーダー1／2を操作して、ドラムトラック／ベーストラックの音量を調節してください。

RHYTHMモードでは、フェーダー1でドラムトラック、フェーダー2でベーストラックの信号レベルを調節できます。

NOTE

新規プロジェクトを作成した直後は、ドラム／ベースの信号レベルが下がりきっています。リズム機能の演奏を聴くためには、ドラム／ベーストラックの信号レベルを上げる必要があります。

4. [▶/■]キーを押してください。

キーが点灯し、レコーダーの走行とパターンの演奏が始まります（録音済みのオーディオトラックがあれば、その録音内容が再生されます）。
ディスプレイのレベルメーターで、ドラムトラックとベーストラックの信号レベルを確認できます。

5. 必要に応じて、ドラム／ベーストラックの音量を微調節してください。

6. 現在の演奏位置を確認するには、カーソル[▲]キーを押してください。

ディスプレイの表示がロケート画面に切り替わり、パターンの現在位置が小節／拍単位で表示されます。

HINT

パターンの停止中にロケート画面を表示させ、左右のカーソルキーで単位を選んでからダイアルを回せば、パターン内部の現在位置を移動できます。

7. パターンを停止させるには、もう一度[▶/■]キーを押してください。

キーが消灯し、演奏が止まります。

■ テンポを変更する

パターンを演奏するテンポを調節します。

1. [RHYTHM]キーを何度か押して、PS-04をPATTERNモードに切り替えてください。

テンポの設定は、PS-04の動作中／停止中を問わず行えます。現在設定されているテンポは、[RHYTHM]キーが点滅する間隔で確認できます。

2. テンポを調節するには、フェーダー3または4を操作してください。

RHYTHMモードでは、フェーダー3または4を使って40～250BPM（1分間当たりに演奏される拍数）の範囲でテンポを設定できます。

テンポの値を設定してしばらくすると、ディスプレイの表示は自動的に手順1の状態に戻ります。

NOTE

・ここで設定したテンポは、すべてのパターンに対して有効です。また、ソングのテンポ情報をプログラムしていない場合、ソングもこのテンポ設定に従って演奏されます。

・パターンをモニターしながらオーディオトラック1～4に録音する場合、録音後にパターンのテンポを変えてしまうと、オーディオトラックとドラム／ベーストラックのタイミングが合わなくなりますので、ご注意ください。

■ ドラム／ベース音色をマニュアルで演奏する

PATTERNモードのリズムパッド画面では、ステータスキー1～4を使って、ドラムまたはベース音色をマニュアルで演奏できます。
リズムパッド画面でドラムキットが選ばれているときは、16種類のドラム／パーカッション音色を4つ1組のグループ（これを“バンク”と呼びます）に分けて利用します。バンク1～4の中から希望する音色が含まれるバンクを選び、ステータスキー1～4を押してそれぞれの音色を演奏します。

次の図は、バンクごとのドラム／パーカッション音色の割り当てを表わしたものです。

バンク4	STICK	HIGH BONGO	LOW BONGO	RIDE CYMBAL
バンク3	COWBELL	MUTE HIGH CONGA	OPEN HIGH CONGA	LOW CONGA
バンク2	TOM 1	TOM 2	TOM 3	CRASH CYMBAL
バンク1	KICK	SNARE	CLOSED HI-HAT	OPEN HI-HAT

ベースプログラムが選ばれているときは、バンク／ステータスキーごとに異なる音高が割り当てられます。バンク1～4の中から希望する音高が含まれるバンクを選び、ステータスキー1～4を押して、単一のベース音色に音階を付けて演奏できます。

必要ならば、それぞれのバンク／ステータスキーに割り当てられる音列のキーやスケールを切り替えることも可能です。次の図は、E MIN（Eマイナー）が選ばれているときの、バンクごとの配列を表わしたものです。

バンク4	B2	C3	D3	E3
バンク3	E2	F#2	G2	A2
バンク2	B1	C2	D2	E2
バンク1	E1	F#1	G1	A1

また、キー／スケールをG MAJ（Gメジャー）に変更すると、配列が次のように変わります。

バンク4	D3	E3	F#3	G3
バンク3	G2	A2	B2	C3
バンク2	D2	E2	F#2	G2
バンク1	G1	A1	B1	C2

E MIN2（Eマイナー2）を選ぶとバンク1が（E1, G1, B1, C2）、バンク2が（E1, G1, B1, E2）、バンク3／4がバンク1／2のそれぞれ1オクターブ上となります。
E MAJ2（Eメジャー2）を選ぶと、E MIN2のG1, C2がそれぞれG#1, C#2になります。

ドラムキット／ベースプログラムをマニュアルで演奏するには、次のように操作します。

1. [RHYTHM]キーを何度か押して、PS-04をPATTERNモードに切り替えてください。

必要ならば、使用するドラムキット／ベースプログラムを最初に選んでおくといいでしょう（ドラムキット／ベースプログラムの切り替え方法は→P70）。

2. カーソル［▼］キーを押して、リズムパッド画面を表示してください。

この画面が表示されている間、ステータスキーやフェーダーの動作が次のように変わります。

- ステータスキー 1～4
  ドラムキット／ベースプログラムを演奏します。
- フェーダー 3
  演奏する音の強さ（ベロシティ）を調節します。
- フェーダー 4
  使用するバンクを切り替えます。

HINT

- フェーダー1／2は、トップ画面と同様にドラムトラック／ベーストラックの信号レベルを調節します。

3. 左右のカーソルキーを使って、DR（ドラムキット）またはBS（ベースプログラム）のどちらの音色を演奏するかを選んでください。

現在選択している音色は、ディスプレイ左端の表示で確認できます。

4. フェーダー４　を使って、演奏するバンクを選んでください。

演奏可能なバンクが、ディスプレイに表示されます。

5. ステータスキー １～４のいずれか１つを押してください。

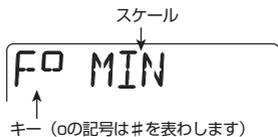
ドラムキットが選ばれているときは、そのステータスキーに割り当てられた楽器音が発音します。
ベースプログラムが選ばれているときは、そのステータスキーに割り当てられた音高でベース音色が発音します。

ステータスキーが押さえられている間、画面上で該当するセグメントが点灯します。

6. 演奏の強弱を調節したいときは、フェーダー３を操作してください。

演奏の強弱（ベロシティ）の設定は、３段階で設定できます。設定値は数秒間表示されると、元に戻ります。

7. ベースプログラムを演奏するスケールやキーを変更したい場合は、ダイアルを回してください。

リズムパッド画面が選ばれているときにダイアルを回すと、演奏可能なスケール（メジャー／メジャー2／マイナー／マイナー 2）とキー（12音階）が切り替わっていきます。

例えば、Ｆ♯マイナーを選んだ場合は、各バンクに次の音名が配置されます。

バンク4	C#3	D3	E3	F#3
バンク3	F#2	G#2	A2	B2
バンク2	C#2	D2	E2	F#2
バンク1	F#1	G#1	A1	B1

8. パターンのトップ画面に戻るには、カーソル[▲]キーを押してください。

HINT

パターンの記録を行うときも、同様の操作でドラム／パーカッション音色やベースの音高を選択できます。

■ パターンを作成する

ここでは、空のパターンにドラムキットやベースプログラムの演奏を記録して、オリジナルのパターンを作る方法を説明します。
パターンの作成方法には、演奏を停止した状態で1音1音入力していく“ステップ入力”と、ステータスキーやフェーダーを使って演奏をリアルタイムに記録する“リアルタイム入力”の２種類があります。

記録前の準備

空のパターンは、初期状態で拍子＝４／４、長さ＝２小節に設定されています。入力操作を行う前に、作りたいパターンに合わせて拍子や小節数を設定しておきます。

NOTE

パターンの記録操作を行うと、後から拍子や小節数を変更することはできなくなります。これらの設定は必ず記録前に行ってください。

1. [RHYTHM] キーを何度か押し、PATTERNモードのトップ画面を表示させてください。

2. ダイアルを回して、空のパターンを選んでください。

空のパターンは“EMPTYxxx（xxxにはパターン番号が入ります）”と表示されます。

EMPTY 347

3. [EDIT/UTILITY]キーを押して下さい。

PATTERN モードの動作を設定するパターンユーティリティメニューが表示されます。

QUANTIZE

4. パターンの拍子を設定するには、左右のカーソルキーを使って“TIMSIG”と表示させ、[ENTER] キーを押してください。

ディスプレイに現在設定されている拍子が表示されます。

4/4

NOTE

設定値の両側に“<>”が表示されるときは、既にパターンが記録され、拍子が確定していることを表しています。この状態から値を変更することはできません。

5. ダイアルを回して拍子を選び、[EXIT]　キーを押してください。

拍子は1／4〜8／4の範囲で設定できます。

6. 小節数を変更するには、左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“BARLEN”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

現在の小節数が表示されます。

NOTE

設定値の両側に“<>”が表示されるときは、既にパターンが記録され、小節数が確定していることを表しています。この状態から値を変更することはできません。

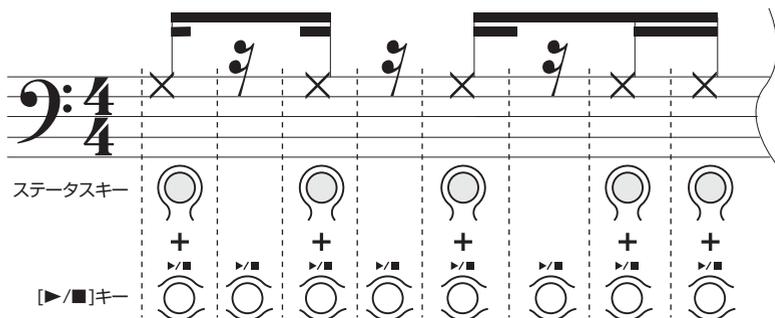
7. ダイアルを回して小節数を設定してください。

パターンの小節数は1〜99の範囲で設定できます。

8. PATTERNモードのトップ画面に戻るには、[EXIT]キーを繰り返し押してください。

ドラムトラックのステップ入力

ステップ入力とは、PS-04を停止させた状態で、演奏情報を1音1音入力していく方法です。ドラムトラックのステップ入力では、1音1音の間隔（ステップ）を指定し、音符または休符を入力していきます。

ステータスキーを押した後で[▶/■]キーを押した場合は、その位置に演奏情報が入力され、指定したステップだけ入力位置が先に進みます。また、[▶/■]キーのみを押した場合は、演奏情報は入力されず、指定されたステップだけ先に進みます（つまり、休符が入力されます）。（下図参照）

HINT

ステップの長さは、現在入力可能な最小単位の音符（クオンタイズ）の設定に応じて変化します。初期状態では16分音符に設定されていますが、必要に応じて変更できます（→P71）。

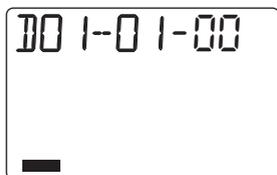
1. PATTERNモードのトップ画面で[REC]キーを押してください。

[REC]キーが点灯し、ステップ入力が可能な状態となります。ステップ入力中には、現在位置が小節／拍／チック(4分音符の1/48)単位で表示されます。

2. ディスプレイ左端に“D”と表示されていることを確認してください。

ステップ入力中は左右のカーソルキーを使って入力するトラックの種類を切り替えられます。表示が“D”のときはドラムトラックが選ばれます。

3. 音符を入力するには、フェーダー４を使って希望する音色を含むバンクを呼び出し、その音色に相当するステータスキーを押してください。

音符が入力され、その音色に対応するセグメントが点灯します。なお、それぞれのバンク／ステータスキーで演奏可能な音色名については、「ドラム／ベース音色をマニュアルで演奏する」をご参照ください。

HINT

・フェーダー３を使ってベロシティを指定すれば、演奏の強弱も入力できます。
・複数のステータスキーを同時に押せば、同じ位置に複数の音色を入力できます。

4. [▶/■]キーを押してください。

16音符（12チック）だけ、ステップが進みます。

5. 休符を入力したいときは、[▶/■]キーのみを押してください。

演奏情報は記録されずに、16分音符だけステップが進みます。

6. 手順４～５と同じ要領で、リズムパターンの最後まで入力してください。

パターンの最後まで到達すると、自動的に先頭の小節に戻りますので、他のドラム／パーカッション音色を引き続き入力できます。

7. 入力した演奏情報を消去したいときは、[▶/■]キーを繰り返し押して消去したい演奏情報がある位置まで移動し、[INSERT/DELETE(COPY)]キーを押しながら、対応するステータスキーを押してください。

ステータスキーに対応する音色が消去されます。

8. ステップ入力を終えるには、[REC]キーを押してキーを消灯させてください。

PATTERNモードのトップ画面に戻ります。この状態で[▶/■]キーを押せば、パターンを再生して入力内容を確認できます。

HINT

もう一度入力操作を行えば、トラックに演奏情報を追加できます。

ベーストラックのステップ入力

ベーストラックをステップ入力するときには、ドラムトラックにはない“音の長さ”という要素が加わります。
ステップ単位で入力位置を指定し、ステータスキーやフェーダー3／4を使って音符や休符を入力していく点はドラムトラックと同じですが、音符を入力するときに実際に音が鳴る長さ（デュレーション）を指定します。
例えば、ステップが一定でも、デュレーションの設定値を切り替えながら入力することで、1音1音の音の長さを変更できます（下図参照）。

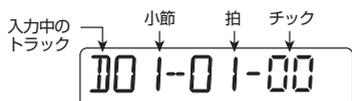
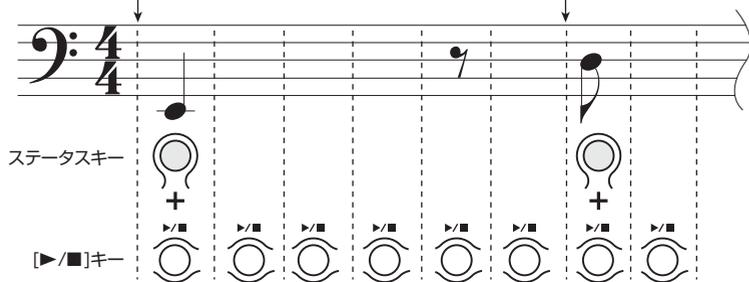
HINT

ステップの間隔は、入力可能な最小単位の音符（クオンタイズ）の設定に応じて変化します。初期状態では16分音符に設定されていますが、必要に応じて変更できます（→P71）。

NOTE

ベーストラックの同時発音数は1音です。音符の長さをステップより長くしたために音が重なった場合、後から発音する音符が優先されます。

1. PATTERNモードのトップ画面で[REC]キーを押してください。

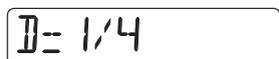
[REC]キーが点灯し、ステップ入力が可能な状態となります。

2. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイ左端の表示を“B”に切り替えてください。

表示が“B”のときは、演奏情報の入力先としてベーストラックが選ばれます。

3. 必要に応じて、ダイアルを回してキーとスケールを指定してください。

詳しくは「ドラム／ベース音色をマニュアルで演奏する」をご参照ください。

4. 音符を入力したいときは、上下のカーソルキーを使って、デュレーション（音符の長さ）を選んでください。

ディスプレイが次のように変わり、入力する音符の長さ（デュレーション）が表示されます。

選択可能なデュレーションの値は、次の通りです。

8～5 . . . . . .8拍～5拍
4 . . . . .全音符
3 . . . . .付点2分音符
2 . . . . .2分音符
3/2 . . . . . . .付点4分音符
1 . . . . .4分音符
3/4 . . . . . . .付点8分音符

クオンタイズ=16分音符

1/2 . . . . 8分音符
1/3 . . . . 8分3連符
1/4 . . . . 16分音符
1/6 . . . . 16分3連符
1/8 . . . . 32分音符
1/12. . . . . . 32分3連符
1/16. . . . . . 64分音符
1/24. . . . . . 64分3連符

5. **フェーダー 4を使って目的の音高を含むバンクを呼び出し、それに相当するステータスキーを押してください。**

HINT

フェーダー 3を使ってベロシティを指定すれば、演奏の強弱も入力できます。

6. **[▶/■]キーを押してください。**

16分音符(12チック)だけ、ステップが進みます。なお、休符を入力したいときは、手順4〜5を省略し、直接[▶/■]キーを押せば、16分休符が入力されます。

7. **[▶/■]キーを何回か押して次の音符を入力したい位置までステップを進め、手順4〜6を繰り返してください。**

デュレーションやバンクが直前に入力した音符と同じ場合は、指定を省略できます。
パターンの最後までステップを進めると、自動的に先頭の小節に戻ります。

8. **入力した演奏情報を消去したいときは、[▶/■]キーを繰り返し押して目的の位置に移動し、[INSERT/DELETE(COPY)] キーを押しながら対応するステータスキーを押しながら対応するステータスキーを押してください。**

ステータスキーに対応する音符が消去されます。

9. **ステップ入力を終えるには、[REC]キーを押してください。**

キーが消灯し、PATTERNモードのトップ画面に戻ります。この状態で[▶/■]キーを押せば、パターンを再生して入力内容を確認できます。

HINT

もう一度入力操作を行えば、トラックに演奏情報を追加できます。

ドラム／ベーストラックのリアルタイム入力

パターンを走行させながら、ステータスキーを使って、ドラムキットやベースプログラムの演奏をリアルタイムに記録します。

1. **PATTERNモードのリズムパッド画面を呼び出してください。**

2. **左右のカーソルキーを使って、入力したいトラックを選んでください。**

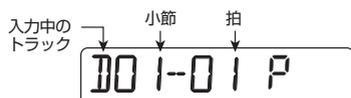
ディスプレイ左端に"DR"と表示されるときはドラムトラック、"BS"と表示されるときはベーストラックが選ばれます。

3. **入力したい音高／楽器音を含むバンクを呼び出し、ステータスキーを押して音を確認してください。**

ベースプログラムの場合は、必要に応じてキーやスケールを指定します。
バンクの切り替え方法やベースプログラムのキー／スケールの指定方法は、「ドラムキット／ベースプログラムをマニュアルで演奏する」(→P62)をご参照ください。

4. **[REC] キーを押しながら、[▶/■]キーを押してください。**

前カウントが4拍鳴り始めます。前カウントが鳴り終わったら、記録が始まります。

入力中の
トラック
小節
拍

HINT

前カウントの動作は必要に応じて変更できます(→P72)。

5. **ステータスキーを使って、ドラムキット／ベースプログラムを演奏してください。**

演奏のタイミングが最小単位の音符(初期設定では

16分音符）に揃えられて、該当するトラックへと記録されます。また、ベーストラックでは、ステータスキーを押している長さも併せて記録されます。パターンの最後の位置まで到達すると、先頭に戻って引き続き記録を続けます。

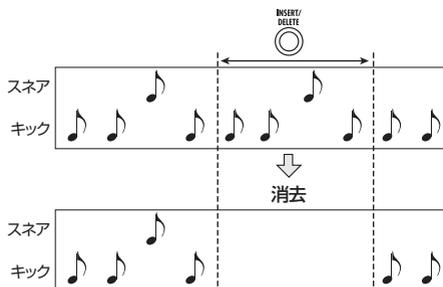
HINT

タイミングを揃える最小単位となる音符（クオンタイズの設定値）は、必要に応じて変更できます
（→P71）。

6. 記録を一時的に中断したいときは、[REC] キーを押してください。

キーが点灯から点滅に変わり、パターンが再生に切り替わります。この間ステータスキーを押しても、トラックには何も記録されません。例えば、ステータスキー1～4に割り当てられている楽器音や音高を鳴らして確認したいときや、入力の途中でバンクやスケールを切り替えたいときに便利です。
パターンを記録状態に戻すには、もう一度[REC]キーを押し、キーを点灯させてください。

7. 入力をミスした場合は、消去したい位置の手前で[INSERT/DELETE(COPY)] キーを押してください。

キーが押されている間、そのトラックのすべての演奏が消去されます。

8. 入力を終えるには、[▶/ ■] キーを押してください。

[REC]キーおよび[▶/■]キーが消灯し、PATTERNモードのトップ画面へ戻ります。

■ パターンをコピーする

プロジェクト内の任意のパターンを他の位置にコピーします。

1. [RHYTHM] キーを何度か押し、PATTERN モードのトップ画面を表示させてください。

2. ダイアルを回してコピー元となるパターンを選び、[INSERT/DELETE(COPY)] キーを押してください。

次の画面が表示されます。この状態でコピー先となるパターン番号が選択できます。

3. ダイアルを回してコピー先のパターン番号を選んでください。

HINT

コピー先として空のパターン番号を選んだときは、番号の右側に“E”と表示されます。

4. [ENTER] キーを押してください。ディスプレイに“ENT/EXIT”と表示されます。

5. コピーを実行するには [ENTER] キー、取り消すには[EXIT]キーを押してください。

[ENTER] キーを押すと、コピー先のパターンが選ばれた状態で、PATTERNモードのトップ画面に戻ります。

■ パターンを削除する

プロジェクト内の任意のパターンを空の状態に戻します。

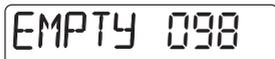
1. [RHYTHM] キーを何度か押し、PATTERNモードのトップ画面を表示させてください。

2. ダイアルを回して削除したいパターンを選び、[INSERT/DELETE(COPY)]キーを2回押してください。

次の画面が表示されます。この状態で削除するパターンを選択できます。

3. 削除を実行するには [ENTER] キー、取り消すには[EXIT]キーを押してください。

[ENTER]キーを押すと、選んだパターンが空になり、PATTERNモードのトップ画面に戻ります。

EMPTY 098

NOTE

削除したパターンは復帰できません。この操作は慎重に行ってください。

■ パターン固有の要素を変更する（パターンエディット）

パターンで使用するドラムキットやベースプログラム、およびベースフレーズのコードやルートなど、パターン固有の要素を変更します。

パターンエディットの基本操作

パターン固有の要素を変更するには、次のように操作します。

1. [RHYTHM] キーを何度か押し、PATTERNモードのトップ画面を表示させてください。

2. ダイアルを回して演奏したいパターンを選び、[EDIT/UTILITY]キーを押してください。

PATTERNモードのユーティリティメニューが表示されます。このメニューでは、パターンエディットの他に、前カウントの設定や、外部プロジェクトからのパターンの取り込みが行えます。

QUANTIZE

3. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに"PTN EDIT"と表示し、[ENTER] キーを押してください。

パターン固有の要素を設定するパターンエディットメニューが表示されます。

DRUM KIt

4. 左右のカーソルキーを使って調節したい要素を選び、[ENTER]キーを押して確定してください。

選択可能な要素は次の通りです。

DRUM KIT . . . . . ドラムキットの選択
BASS PRG . . . . ベースプログラムの選択
ORGROOT . . . . パターン本来のルート
ORGCHORD . . . パターン本来のコードタイプ
DRUMLEVEL . . ドラムキットの音量
BASSLEVEL . . . ベースプログラムの音量
NAME . . . . パターン名

5. ダイアルを回し、手順4で選択した要素の設定値を変更してください。

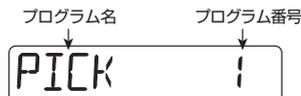
要素ごとの詳細については、以下の各項目をご参照ください。必要ならば[EXIT]キーを押して1つ手前の画面に戻り、他の要素を設定できます。

6. PATTERN モードのトップ画面に戻るには、[EXIT]キーを繰り返し押してください。

ドラムキット／ベースプログラムを選択する

パターンで使用するドラムキット／ベースプログラムを選びます。
「パターンエディットの基本操作」を参考に、“DRUM KIT”または“BASS PRG”と表示させ、[ENTER]キーを押すと、ディスプレイが次のように変化します。

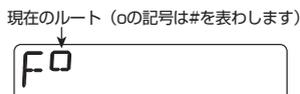
● “DRUM KIT”を選択した場合

● “BASS PRG”を選択した場合

この状態でダイアルを回せば、新しい音色が選択できます。選択可能なドラムキット／ベースプログラムについては、巻末の資料をご参照ください。

パターン固有のコードタイプ／ルートを設定する

パターンのベーストラックで使用するコードタイプとルートを設定します。ソングを作成するときは、ここで設定したコードタイプやルートを基準に、ソングで指定されたコード進行に沿ってベーストラックのフレーズが変化します。

「パターンエディットの基本操作」を参考に、“ORG ROOT”（コードのルートを設定する場合）または“ORG CHORD”（コードタイプを設定する場合）を表示させ、[ENTER]キーを押すと、ディスプレイが次のように変化します。

● “ORG ROOT”を選択した場合

● “ORG CHORD”を選択した場合

ルートはE～D＃の範囲を半音単位で、またコードタイプはMAJOR（メジャー）またはMINOR（マイナー）の２種類から選択できます。ベーストラックに記録したベースのフレーズに応じて、最適なルートとコードタイプを指定してください。

HINT

PATTERNモードでのみ使用するパターンや、ベーストラックを使用しないパターンでは、コードタイプ／ルートの設定は必要ありません。

ドラム／ベースの音量を調節する

ドラムキットやベースプログラムの音量レベルを設定します。「パターンエディットの基本操作」を参考に、“DRUM LVL”（ドラムキットの音量を設定する場合）または“BASS LVL”（ベースプログラムの音量を設定する場合）と表示させて[ENTER]キーを押すと、ディスプレイが次のように変化します。

ダイアルを回して、1～15の範囲で音量を調節してください（初期設定値＝15）。

パターン名を変更する

パターンに固有の名前を付けます。「パターンエディットの基本操作」を参考に、“NAME”と表示させ、[ENTER]キーを押すと、ディスプレイが次のように変化します。

左右のカーソルキーを使って変更したい文字を点滅させ、ダイアルを回して文字を選択します（最大5文字）。なお、文字の選択にはフェーダー１～３を使うこともできます。フェーダー１～３で選択できる文字は次の通りです。

フェーダー１. . . . . 英字（A～Z）
フェーダー２. . . . . 数字（0～9）
フェーダー３. . . . . 記号（+、−、@、スペース）

■ PATTERNモードの動作を設定する（パターンユーティリティ）

パターンに入力する音符の最小単位の選択や、リアルタイム入力時の前カウントの設定など、PATTERNモードの各種動作を設定します。

パターンユーティリティの基本操作

パターンユーティリティメニューの基本的な操作方法は次の通りです。

1. [RHYTHM] キーを何度か押して、PS-04をPATTERNモードに切り替えてください。

2. ダイアルを回して演奏したいパターンを選び、[EDIT/UTILITY]キーを押してください。

パターンユーティリティメニューが表示されます。

QUANTIZE

3. 左右のカーソルキーを使って次の中から設定したい項目を選んでください。

- QUANTIZE
  リアルタイム入力やステップ入力の最小単位となる音符を選択します。
- BARLEN
  空のパターンの小節数を設定します。既にプログラムされたパターンでは、小節数を表示します。
- TIMSIG
  空のパターンの拍子を設定します。既にプログラムされたパターンでは、拍子を表示します。
- COUNT
  リアルタイム入力を行うときの前カウントの動作を設定します。
- CLICK VOL
  前カウントやクリックの音量を設定します。
- IMPORT
  スマートメディア上に記録されている他のプロジェクトから､ソングおよびすべてのパターンを一括して取り込みます（→P83）。
- PTN EDIT
  パターン固有の要素を変更するパターンエディットメニューを表示します（→P69）。

4. [ENTER] キーを押し、ディスプレイに選んだ項目の設定値を呼び出してください。

これ以降の操作は、選んだ項目に応じて異なります。詳しい操作については、以下の各項目をご参照ください。

5. 設定が終わったら [EXIT] キーを繰り返し押してPATTERN モードのトップ画面に戻ってください。

一度キーを押すとパターンユーティリティメニュー、もう一度キーを押すとPATTERNモードのトップ画面に戻ります。

最小単位となる音符を設定する（クオンタイズ）

リアルタイム入力やステップ入力の最小単位となる音符を選択します。「パターンユーティリティの基本操作」を参考に、“QUANTIZE”と表示させて[ENTER]キーを押すと、ディスプレイが次のように変化します。

この画面が表示されている間は、ダイアルを回して設定値を変更できます。選択可能な音符は次の通りです。

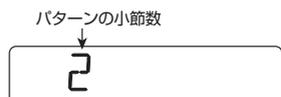
4 . . . . 4分音符
8 . . . . 8分音符

12. . . . . 8分3連音符
16（初期設定）. . . 16分音符
24. . . . . 16分3連音符
32. . . . . 32分音符
HI. . . . . 1チック（4分音符の1／48）

HINT

クオンタイズの設定は、リズム機能全体で共通です。

パターンの小節数を表示／変更する

現在選ばれているパターンの小節数の表示／変更を行います。「パターンユーティリティの基本操作」を参考に、“BARLEN”と表示させて[ENTER]キーを押すと、現在選ばれているパターンの小節数が表示されます。

空のパターンが選ばれているときは、ダイアルを回して1～99小節の範囲で小節数を設定できます（初期設定値＝2）。

NOTE

小節数が“<>”の記号で囲まれている場合、そのパターンは記録済みで、小節数を変更できないことを表します。

パターンの拍子を表示／変更する

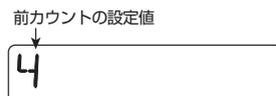
現在選ばれているパターンの拍子の表示／変更を行います。「パターンユーティリティの基本操作」を参考に、“TIMSIG”と表示させて[ENTER]キーを押すと、現在選ばれているパターンの拍子が表示されます。

空のパターンが選ばれているときは、ダイアルを回して1/4～8/4の範囲で拍子を設定できます（初期設定値＝4/4）。

NOTE

拍子が“<>”の記号で囲まれている場合、そのパターンは記録済みで、拍子を変更できないことを表します。

前カウントを設定する

リアルタイム入力を実行するときに使用する前カウントの動作を設定します。「パターンユーティリティの基本操作」を参考に、“COUNT”と表示させて[ENTER]キーを押すと、ディスプレイが次のように変化します。

ダイアルを使って次の中から前カウントの動作が選択できます。

- OFF

  前カウントをオフにします。
- 1～8

  1～8拍のカウントを鳴らします。
- SP

  44ページのような特殊な前カウントを鳴らします。

メトロノームの音量を変える

リアルタイム入力でリズムパターンを記録するときに鳴る、メトロノームの音量を調節します。

「パターンユーティリティの基本操作」を参考に、"CLICK VOL"と表示させて[ENTER]キーを押し、ダイアルを回して音量(OFFまたは1～15)を設定してください。

SONGモードの各種操作

ここでは、ソングの作成や編集などSONGモードで行える各種操作について説明します。

■ SONGモードの画面について

SONGモードはいくつかの画面に分かれています。[RHYTHM]キーを押してPATTERNモードからSONGモードに切り替えたときは、常に現在演奏しているパターン番号が表示されます。これをSONGモードのトップ画面と呼びます。

● SONGモードのトップ画面

SONG 001

トップ画面で上下のカーソルキーを押すと、以下の画面が呼び出されます。

● ロケート画面

ソングの現在位置を、小節／拍単位で表示する画面です。PS-04が停止しているときは、この画面でロケート操作を行うことも可能です。

● コード画面

ソングの現在位置のコード情報（ルート／コードタイプ）を表示する画面です。ソングの演奏に合わせて表示が変化します。

● リズムパッド画面

現在ソングで演奏しているドラムトラック／ベーストラックの演奏内容（発音している楽器音や音高）を表示する画面です。この画面が表示されている間は、ステータスキー1～4を使って、ドラムキットやベースプログラムの音色を演奏できます。詳しい操作は、PATTERNモードのリズムパッド画面の説明（→P62）をご参照ください。

DR PAD 5

■ ソングを作成する

パターンを演奏順に並べ、コード進行やテンポ／拍子の変化をプログラムして、1曲分のリズム伴奏を作ります。
ソングにパターン情報をプログラムするには、次の2種類の方法があります。

● ステップ入力

パターン番号と演奏する小節数を指定しながら、パターンを1つずつ演奏順に並べていく方式です。この方式では、ソングのどの位置からでもパターンが入力できます。また、あるパターンの途中で他のパターンに切り替えることもできます。パターンを細かく指定するのに適しています。

● FAST（Fomula Assisted Song Translator）入力

簡単な数式を使って1曲分のパターンの演奏順を指定し、一度にソングを書き出す方式です。ただし、ソングの一部だけを書き出しすることはできません。パターンの繰り返しが多い場合や、あらかじめソング全体の構成が決まっているときに適した方式です。

NOTE

新規プロジェクトを作成した直後は、ドラムトラック／ベーストラックの信号レベルが下がりきっています。ソングの作成／再生を行う前に、RHYTHMモードでフェーダー1／2を調節し、各トラックをモニター可能な状態にしておいてください。

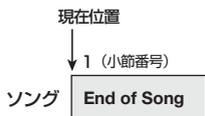
ステップ入力

パターン番号と演奏する小節数を指定しながら、ソングにパターンを配置します。

1. **[RHYTHM]キーを繰り返し押して、リズム機能をSONGモードに切り替えてください。**

2. **[REC]キーを押してください。**

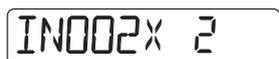
ディスプレイが次のように現在位置表示の画面に変わり、ソングのステップ入力が行える状態となります。

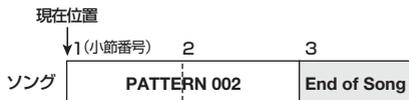
EOS（エンドオブソング）の表示は、ソングが停止する終了位置を表わしています。空のソングでは、先頭位置に“EOS”のみが入力されているため、ソングを再生しても何も起きません。

3. [INSERT/DELETE(COPY)] キーを押してください。

挿入するパターン番号と小節数を指定できるようになります。

4. ダイアルを回して演奏するパターン番号を選んでください。

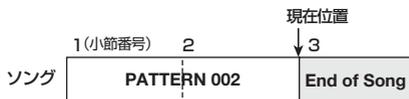
5. 上下のカーソルキーを使って、挿入する小節数を設定し、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイが次のように変わります。この状態で、挿入した小節で演奏するパターンを選択できます。

6. パターンを選んだら、[ENTER] キーを押して確定してください。

現在位置にパターン情報が入力され、それに伴って、ソングの終了位置を表わすEOSの記号が指定した小節数の分だけ後ろに移動します。また、ディスプレイは現在位置表示に戻ります。

HINT

パターンを確定して現在位置表示に戻ったときに、“EV”の文字が表示されます。この表示は、現在位置に何らかのイベント（パターン、コード、テンポなど）が入力されていることを表わしています。

7. 左右のカーソルキーを使って、“EOS”と表示される位置まで小節番号を進ませてください。

現在位置表示の画面では、左右のカーソルキーを使って小節単位、ダイアルを使って拍単位での移動が行えます。ソングの終了位置まで到達すると、“EOS”と表示されます。

HINT

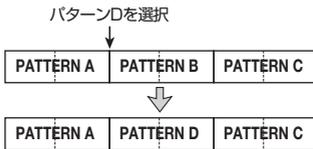
- 必要ならば、小節の途中（拍単位）でパターンを切り替えることも可能です。
- 次にパターン情報を入力するまでの間隔が、パターン本来の小節数よりも長いときは、その小節数だけパターンが繰り替えされます。また、パターン本来の小節数よりも短いときは、パターンの途中で次のパターンに切り替わります。

8. **手順３〜７を繰り返し、演奏するパターンを最後まで挿入してください。**

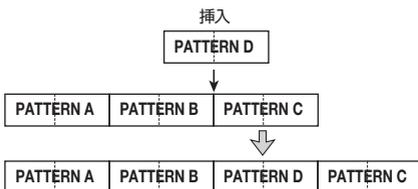
9. **すべてのパターンの挿入が終わったら、[REC]キーを押してください。**

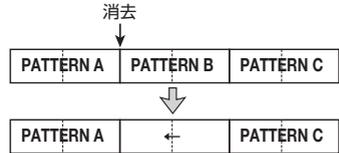
[REC] キーが消灯し、SONGモードのトップ画面に戻ります。もう一度[▶/■] キーを押せば、作成したソングを再生できます。

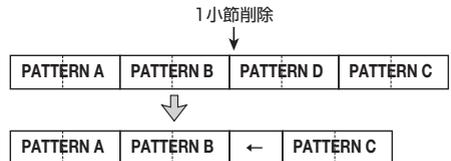
● パターン情報を上書きするには

既に入力されたパターン情報を選び直したいときは、入力されている位置まで移動し、カーソル[▼] キーを押してください。ディスプレイに、その位置に入力されているパターン名が表示されますので、ダイアルを回して新しいパターンを選び直してください。

また、パターン情報が入力されていない位置にパターンを追加したいときは、目的の位置まで移動し、カーソル[▼]キーを押してください。ディスプレイに"←PTN"と表示されますので、ダイアルを回して新しいパターンを選んでください。

● ソングの途中にパターンを挿入するには

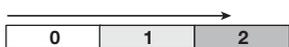
パターンを挿入したい位置まで移動し、手順３〜７を実行してください。現在位置に新しいパターンが挿入され、そのパターンの長さだけ、それ以降のパターンが後ろにずれます。

● パターン情報を消去するには

消去したいパターン情報が入力されている位置まで移動し、カーソル[▼]キーを押して入力されたパターン名を表示させます。この状態で [EDIT/UTILITY] キーを押してください。パターン情報が消去され、次のパターン情報が入力されている位置まで、直前のパターンが演奏されます。

● 小節を削除するには

ソングの入力中（[REC] キーが点灯）に[INSERT/DELETE(COPY)] キーを３回押してください。[ENTER] キーを押すと、削除を実行します。

FAST入力

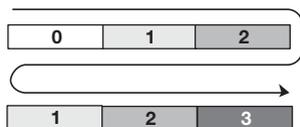
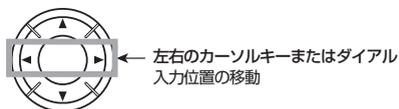
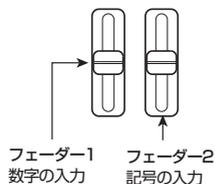
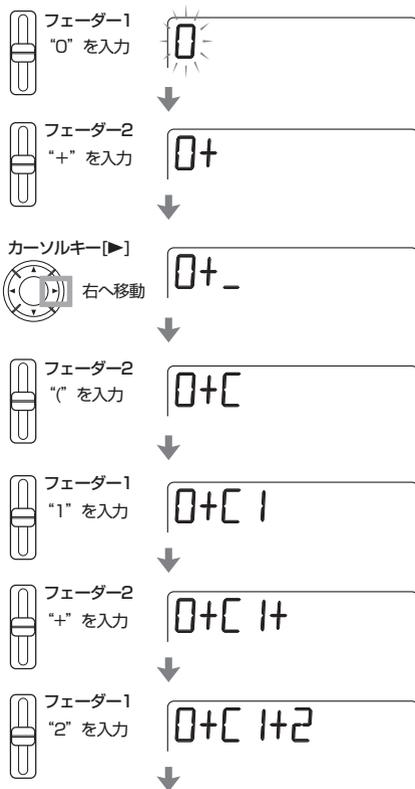
ZOOM独自のFAST（Fomula Assisted Song Translator）入力を使えば、簡単な数式を使ってパターンの並び順を指定してソングとして書き出すことができます。
パターンを並べるときの基本的なルールは次の通りです。

● パターンを並べる

"＋"（加算記号）を使って、パターン同士を結びます。例えば、0＋1＋2という数式を作ると、次の図の順番でパターンが作成されます。

● パターンを繰り返す

"×"（乗算記号）を使って、パターンを繰り返します。通常の数式と同じように"×"は"＋"よりも優先されます。例えば、0＋1×2＋2という数式を作ると、次の図の順番でパターンが作成できます。

● 複数のパターンを繰り返す

"()"（開きカッコと閉じカッコ）を使って、繰り返したいパターンの組み合わせを指定します。"()"でくくられたパターンの組み合わせは、他の組み合わせよりも優先されます。例えば、0＋（1＋2）×2＋3という数式を作ると、次の順番でパターンが作成されます。

FAST入力では、次のキーやフェーダーを使って数式を入力します。

例えば0＋（1＋2）×2という数式を入力するには、次のように操作します。

HINT

FAST入力では、パターン番号の100の位のゼロ、および100の位と10の位に連続して表示されるゼロは省略できます。例えばパターン001は"1"、パターン050は"50"と指定します。

NOTE

- FAST入力では、必ずソングの先頭から最後までを一括して書き出します。FAST入力を使ってソングの途中からパターンを作成することはできません。
- FAST入力で作成したソングの一部分のみを修正したいときは、数式を修正してもう一度ソングを書き出すか、ステップ入力を使ってください。

1. [RHYTHM] キーを繰り返し押して、リズム機能の動作をSONGモードに切り替えてください。

2. [EDIT/UTILITY]キーを押してください。

他のプロジェクトからのソングの取り込みや、ソングの移調などを行うソングユーティリティメニューが表示されます。

3. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに"FAST"と表示させ、[ENTER] キーを押してください。

表示が次のように切り替わり、数式が入力可能な状態となります。

4. 左右のカーソルキーとフェーダー1と2を使って数式を入力してください。

なお、入力をミスしたときは、次の方法で数式を修正できます。

● 数字／記号を挿入するには

左右のカーソルキーを使って数値／記号を挿入したい位置まで移動し、新しい数字／記号を入力してください。

● 数字／記号を削除するには

左右のカーソルキーを使って数字／記号を削除したい位置まで移動し、[INSERT/DELETE(COPY)]キーを押してください。指定した数字／記号が削除され、それ以降が手前にずれます。

5. 数式の内容をソングへと書き出すには、[ENTER]キーを押してください。

数式で指定したパターンの配列がソングに書き出され、自動的に手順2の状態に戻ります。[EXIT]キーを押してソングのトップ画面に戻れば、[▶/■]キーを押してソングを再生して書き出した内容を確認できます。

HINT

- FAST入力で入力した数式は、プロジェクトごとに保存されます。手順1〜5を繰り返せば、数式をもう一度呼び出し、数字や記号を修正して書き出しをやり直せます。
- ステップ入力／FAST入力のどちらでも作成されたソングに違いはありません。必要ならば、FAST入力で書き出したソングをステップ入力で修正できます。

コード進行を入力する

ソングにコード情報（ルート＋コードタイプ）を加えます。コード情報が入力されたソングでは、コード進行に沿ってベーストラックのフレーズの移調や変換が行われます。

HINT

- パターン本来のルートとソングに入力されたルートが異なる場合、ベースのフレーズがソングのルートに沿って移調されます。
- パターン本来のコードタイプとソングに入力されたコードタイプが異なる場合、ベースのフレーズはソングで指定されたコードタイプに沿って変換されます（フレーズによっては変化しないこともあります）。

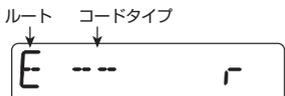
1. [RHYTHM] キーを繰り返し押して、SONGモードのトップ画面を表示させてください。

2. [REC]キーを押してください。

3. 必要に応じて、コードを入力したい最初の位置に移動してください。

次の図は、ソングの先頭を選んだ場合の例です。“EV”の表示は、現在位置に何らかのイベント（パターン、コード、テンポなど）が既に入力されていることを表わしています。

4. 上下のカーソルキーを使って、ディスプレイにコード情報（ルート＋コードタイプ）を表示させてください。

既にパターン情報が入力されている位置では、コード情報として“E --”（ルート＝E、コードタイプ＝変換なし）が自動的に割り振られています。“r”は、ルートを指定できることを表します。

HINT

- コードタイプとして“--（変換なし）”を選ぶと、パターン本来のベースフレーズがそのまま演奏されます（ただし、この場合でも、ソングのルートに応じてフレーズ全体が移調されます）。
- 指定した位置にコード情報が入力されていない場合は、“←ROOT（ルートの場合）”または“←CHORD（コードタイプの場合）”と表示されます。

5. ダイアルを回して、ルートを指定してください。

ルートはE～D♯の範囲で指定できます。

6. カーソル[▼]キーを押してください。

“C”は、この画面でコードタイプを指定できることを表します。

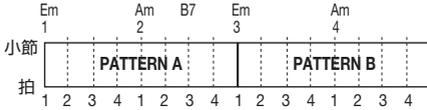
7. ダイアルを回して、コードタイプを指定してください。

コードタイプは次の中から選択できます。

表示	内容	表示	内容
-- --	無変換	7SUS4	7th Suspended 4th
MAJ	Major Triad	SUS4	Suspended 4th
m	Minor Triad	m7b5	Minor 7th flat 5
7	Dominant 7th	m6	Minor 6th
m7	Minor 7th	6	Major 6th
M7	Major 7th	m9	Minor 9th
AUG	Augment	M9	Major 9th
DIM	Diminish	mM7	Minor Major 7th

8. カーソル［▶］キーを使って次のコードを入力したい小節まで進ませ、同じ要領でコード情報を入力してください。

コード情報の入力画面では、左右のカーソルキーを使って、小節単位で入力位置を移動できます（現在位置を確認したいときは、カーソル[▲]キーを繰り返し押して、現在位置表示の画面に移動してください）。

必要ならば、次の図のようにパターンや小節の途中でコード情報を変更することもできます。これを行うには、現在位置表示の画面に戻り、ダイアルを回して小節／拍単位で現在位置を指定してから、もう一度コード情報の入力画面を呼び出します。

9. 手順５～８を繰り返し、残りのコード情報を入力してください。

入力をミスしたときや、後から変更したいときは、次の方法で修正できます。

● 入力したコード情報を変更するには

現在位置表示の画面で目的のコード情報が入力されている位置まで移動します。次にカーソル[▼]キーを繰り返し押してコード情報の入力画面を表示させ、ダイアルを使ってコード情報を変更します。

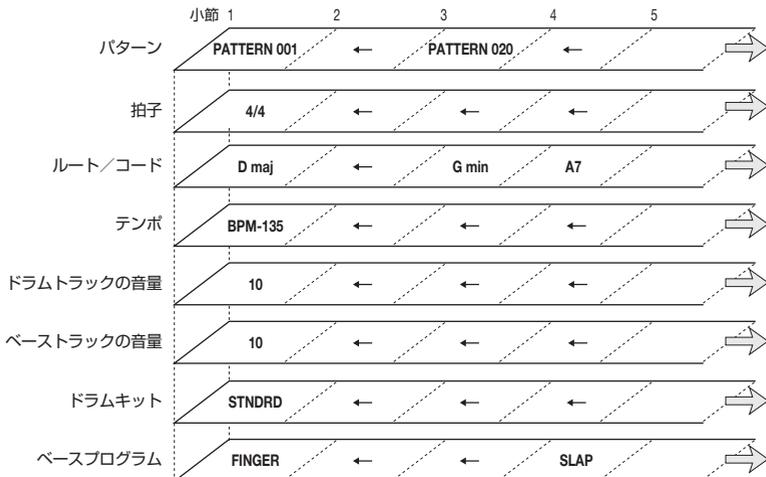
● 入力したコード情報を消去するには

現在位置表示の画面で、目的のコード情報が入力されている位置まで移動します。次にカーソル[▼]キーを繰り返し押してコード情報の入力画面を表示させ、[EDIT/UTILITY]キーを押すと、直前のコード情報を参照する"←ROOT"または"←CHORD"の状態に戻ります。

10.入力を終えるには、[REC]　キーを押してください。

[REC]キーが消灯し、SONGモードのトップ画面に戻ります。もう一度[▶/■]キーを押せば、ソングを再生して入力した内容を確認できます。

その他のイベントを入力する

ソングは、パターン、コード、テンポ、拍子などのイベントで構成されています。ソング内部は、下の図のようにマトリクス構造になっています。ソングが入力可能な状態（[REC]キーが点灯）のときに、左右のカーソルキーやダイアルを使って現在位置を移動し、上下のカーソルキーで目的のイベントを呼び出して、新規イベントの入力や編集を行います。

1. **[RHYTHM] キーを繰り返し押して、SONGモードのトップ画面を表示させてください。**

2. **[REC]キーを押してください。**

イベントの入力や編集が可能となり、現在位置表示の画面が呼び出されます。また、現在位置の右側に“EV”と表示されているときは、その位置に何らかのイベントが入力されていることを示しています。

001-01 Ev

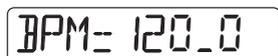
3. **左右のカーソルキー（小節単位）やダイアル（拍単位）を使って新規イベントを入力したい位置に移動してください。**

HINT

入力位置を拍単位で指定できるのは、上記の現在位置表示の画面に限られます。小節の途中の拍にイベントを入力したいときは、まずこの画面で入力位置を指定します（ただし拍子情報の入力位置は、小節単位でのみ指定できます）。

4. **カーソル [▼] キーを使って、入力したいイベントの入力画面を呼び出してください。**

その位置にイベントが既に入力されている場合は、その設定値が表示されます。

BPM= 120.0

また、該当するイベントが入力されていない場合は、ディスプレイに“←xxx（xにはイベント名が入ります）”と表示されます。これは、その位置の直前に入力されているイベントが、引き続き有効であることを表わしています。

←BPM

各イベントの内容とその表示は次の通りです。

イベントの種類	イベントなしの表示	設定範囲	入力可能な最小単位
パターン	←PTN	000 ～ 510	小節／拍
コード	←ROOT/ ←CHORD	P78 を参照	
テンポ	←BPM	40.0 ～ 250.0	
ドラムキット	←DRKIT	0 ～ 6（P120 を参照）	
ベースプログラム	←BSPRG	0 ～ 4（P120 を参照）	
ドラムレベル	←DRVOL	0 ～ 15	
ベースレベル	←BSVOL	0 ～ 15	
拍子	←TIMSIG	1/4 ～ 8/4	小節

5. **ダイアルを操作してイベントの設定値を入力してください。**

6. **同じ要領で、残りのイベントを入力してください。**

引き続き同種のイベントを入力したいときは、左右のカーソルキーを使って、イベントの入力画面を表示したままで、現在位置を小節単位で移動できます（現在位置を確認したいときは、カーソル[▲]キーを使って現在位置表示の画面に戻ります）。
また、現在位置を拍単位で指定したいときは、カーソル[▲]キーを使って現在位置表示の画面に戻り、ダイアルを回して目的の位置まで移動した後で、再度イベントの入力画面を呼び出します。

入力をミスしたときや、変更したいときは、次の方法を使って修正できます。

● イベントの設定を変更するには

目的のイベントが入力されている位置まで移動します。次に上下のカーソルキーを使って変更したいイベントを表示させ、ダイアルを使って新しい値に変更してください。

● イベントを消去するには

目的のイベントが入力されている位置まで移動します。次に上下のカーソルキーを使って消去したいイベントを表示させ、[EDIT/UTILITY] キーを押してください。

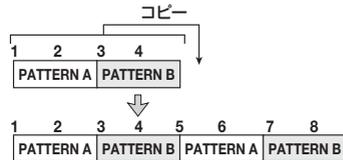
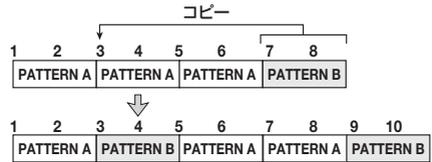
7. **入力を終えるには、[REC]キーを押してください。**

[REC] キーが消灯し、SONGモードのトップ画面に戻ります。[▶/■] キーを押せば、ソングを再生して入力した内容を確認できます。

■ ソングを編集する

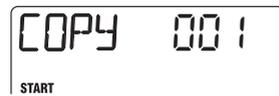
ここでは、作成したソングの一部分をコピー／削除する方法や、ソング全体を上下に移調する方法を説明します。

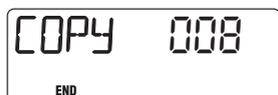
特定の小節をコピーする

ソングの一部を小節単位で範囲指定し、他の位置へコピーします。

1. **[RHYTHM] キーを繰り返し押して、SONGモードのトップ画面を表示させ、[REC]キーを押してください。**

ソングのステップ入力状態に切り替わります。

2. **[INSERT/DELETE(COPY)] キーを2回押してください。**

次の画面が表示されます。

3. **ダイアルを回して、コピー元となる範囲の先頭の小節を指定し、[ENTER]キーを押してください。**

"END" マークが点灯し、コピー元の終了位置を指定する表示に切り替わります。

4. **ダイアルを回してコピー元の範囲の終了位置となる小節を指定し、[ENTER]キーを押してください。**

“TO”マークが点灯し、コピー先の先頭位置を指定する画面に切り替わります。

5. **ダイアルを回して、コピー先の先頭位置となる小節を選んでください。**

6. **コピーを実行するには、[ENTER] キーを押してください。**

キャンセルしたいときは、[EXIT]キーを押してください。

HINT

コピーを実行すると、コピーした小節分だけソングが長くなり、“EOS”が後ろに移動します。

7. **SONGモードのトップ画面に戻るには、[REC]キーを押してください。**

[REC]キーが消灯します。

ソング全体を移調する（トランスポーズ）

ソングのベーストラック全体を半音単位で移調（トランスポーズ）します。

1. **[RHYTHM] キーを繰り返し押して、SONGモードのトップ画面を表示させてください。**

2. **[EDIT/UTILITY]キーを押してください。**

SONGモードのユーティリティメニューが表示されます。

TRANSPOSE

3. **ディスプレイに“TRANSPOSE”と表示されていることを確認し、[ENTER]キーを押してください。**

ソングがトランスポーズ可能な状態になります。

4. **ダイアルを回して半音単位のトランスポーズの値(−6〜0〜+6)を設定してください。**

初期状態では“0（トランスポーズなし）”に設定されています。例えば、値を+6に設定すると、ソングが6半音上にトランスポーズされます。

5. **[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイに“ENT/EXIT”と表示されます。

6. **実行するにはもう一度 [ENTER] キーを押してください。**

キャンセルしたいときは[EXIT]キーを押してください。
トランスポーズが実行されると、“TRANSPOSE”の表示に戻ります。

HINT

元に戻したい場合は、再度トランスポーズを実行してください。

■ ソングを消去する

ソングの内容を破棄して、空の状態に戻します。

1. **[RHYTHM] キーを繰り返し押して、SONG モードのトップ画面を表示させてください。**

2. **[INSERT/DELETE(COPY)] キーを押してください。**

ディスプレイに“CLEAR”と表示されます。

3. **[ENTER] キーを押してください。**

ディスプレイに“ENT/EXIT”と表示されます。

4. **ソングの消去を実行するには、[ENTER] キーを押してください。**

キャンセルしたいときは、[EXIT] キーを押してください。

■ 他のプロジェクトからパターン／ソングを取り込む（インポート）

スマートメディア上に記録されている他のプロジェクトのソングおよびすべてのパターンを、現在のプロジェクトへ取り込みます。

NOTE

取り込みを実行すると、現在のプロジェクトのパターン／ソングがすべて上書きされます。

1. **[RHYTHM] キーを押して、SONG モードまたはPATTERN モードのトップ画面を表示させてください。**

パターン／ソングの取り込みは、PATTENモード、SONG モードのどちらでも行えます。

2. **[EDIT/UTILITY] キーを押してください。**

3. **左右のカーソルキーを繰り返し押して、ディスプレイに“IMPORT”と表示させ、[ENTER] キーを押してください。**

この状態で、取り込み元となるプロジェクト番号が選択できます。

4. **ダイアルを回して、取込先のプロジェクト番号を選択してください。**

5. **[ENTER] キーを押してください。**

ディスプレイに“ENT/EXIT”と表示されます。

6. **実行するにはもう一度 [ENTER] キーを押してください。**

取り込みが実行されると、“IMPORT”の表示に戻ります。

リファレンス(エフェクト)

ここでは、PS-04に内蔵されているエフェクトの操作方法や編集方法について説明します。

エフェクトについて

PS-04のエフェクトには、特定の信号経路に挿入する“インサートエフェクト”と、内蔵ミキサーを経由して全トラックで共有できる“センドリターンエフェクト”の2種類があり、それぞれ同時に使用できます。

■ インサートエフェクト

インサートエフェクトは、コンプレッサーやアンプシミュレーターなど、効果の異なる複数の単体エフェクトが組み合わされたマルチエフェクトで、インプットの直後またはミキサーのステレオ出力の直後に挿入して利用します。

インサートエフェクトに含まれる単体エフェクトの組み合わせを“アルゴリズム”と呼びます。インサートエフェクトには5種類のアルゴリズムがあり、選択したアルゴリズムに応じて挿入位置が変化します。PS-04で利用可能なアルゴリズムと挿入位置は、次の通りです。

アルゴリズム	解説	挿入位置
GUITAR ／ BASS	ギター／ベースの録音に適したアルゴリズムです。	インプットの直後（①）
MIC	ボーカルやアコースティックギターなどのマイク録音に適したアルゴリズムです。	インプットの直後（①）
LINE	シンセサイザーその他のライン出力機器の録音に適したアルゴリズムです。	インプットの直後（①）
DUAL	2 チャンネルが完全に独立した、モノラル入力× 2、モノラル出力× 2 のアルゴリズムです。	インプットの直後（①）
MASTERING	最終のステレオミックスを加工するのに適したアルゴリズムです。	[OUTPUT] 端子の直前（②）

アルゴリズムを構成する個々の単体エフェクトを“エフェクトモジュール”と呼びます。利用可能なエフェクトモジュールの種類や並び順は、アルゴリズムに応じて異なります（上図参照）。

エフェクトモジュールは、効果の種類を決める“エフェクトタイプ”、および効果のかかり具合を決める“エフェクトパラメーター”といった要素から構成されています。モジュールごとのエフェクトタイプやエフェクトパラメーターを調節したものを“パッチ”として保存できます。
アルゴリズムごとに、20～60種類のパッチが利用できます。あらかじめプログラムされたパッチを呼び出すだけでなく、エフェクトパラメーターを編集したものをオリジナルのパッチとして保存しておくことも可能です。

アルゴリズムごとに利用可能なパッチ数は次の表の通りです。

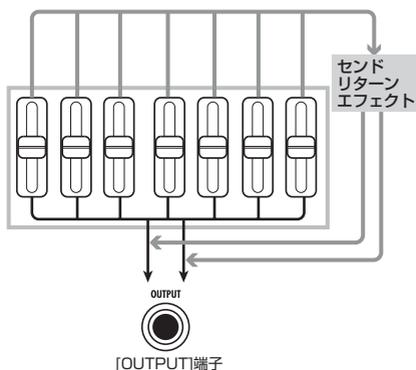
アルゴリズム	パッチ数 （プログラム済みのパッチ）
GUITAR/BASS	60(50)
MIC	30(20)
LINE	30(20)
DUAL	30(20)
MASTERING	20(15)

HINT

エフェクトの入出力構成はアルゴリズムに応じて異なり、モノラル入力／ステレオ出力、ステレオ入力／ステレオ出力、モノラル入力×２／モノラル出力×2の３通りがあります。

■ センドリターンエフェクト

センドリターンエフェクトは、すべてのトラックで共有可能なエフェクトです。オーディオトラックやドラム／ベーストラックにリバーブ、ディレイ、コーラス効果を加える目的で利用します。各トラックの信号をセンドリターンエフェクトに送り（センド）、エフェクト音を[OUTPUT]端子の直前で原音とミックスします（リターン）。

センドリターンエフェクトのかかり具合は、エフェクトに送られる信号レベル（センドレベル）で調節します。

センドリターンエフェクトは、効果の種類を決める“エフェクトタイプ”とエフェクトの効き具合を調節する“エフェクトパラメーター”という２つの要素から構成されています。これらの要素を調節したものを“パッチ”として保存できます。センドリター

ンエフェクトでは、40種類のパッチ（うち30種類が初期状態でプログラム済み）が利用できます。

HINT

インサートエフェクト／センドリターンエフェクトのパッチは、プロジェクトごとに保存されます。

■ EFFECTモードの画面について

インサートエフェクト／センドリターンエフェクトの設定を行うには、AUDIO、RHYTHM、SYSTEMの各モードで[EFFECT]キーを押し、PS-04をEFFECTモードに切り替えます。EFFECTモードに切り替えた直後は、次のいずれかの画面が表示されます。

● インサートエフェクトのトップ画面

インサートエフェクトのパッチを選択する画面です。この画面が表示された直後には、現在選ばれているアルゴリズムの名前がしばらくの間表示され、その後パッチ名の表示に変わります。

STNDRD 0

● センドリターンエフェクトのトップ画面

センドリターンエフェクトのパッチを選択する画面です。この画面が表示された直後には、ディスプレイに“SEND”としばらくの間表示され、その後パッチ名の表示に変わります。

LARGE 2

上記の2つの画面を切り替えるには、EFFECTモードで[EFFECT]キーを繰り返し押します。

インサートエフェクトの基本操作

ここでは、インサートエフェクトのパッチを選んだり、パッチの内容を編集したりする方法を説明します。

■ インサートエフェクトのパッチを選ぶ

インサートエフェクトのパッチを切り替えるには、次のように操作します。

1. [EFFECT]キーを繰り返し押して、インサートエフェクトのトップ画面を表示させてください。

現在選ばれているパッチが表示されます。

2. 上下のカーソルキーを使って、利用したいアルゴリズムを選んでください。

アルゴリズムを選択してしばらくすると、そのアルゴリズムで現在選ばれているパッチが表示されます。

NOTE

ここで選択したアルゴリズムに応じて、インサートエフェクトの挿入位置が変化します（詳しくは→P84）。

3. ダイアルを回してパッチを選んでください。

新しいパッチを選ぶと、即座にインサートエフェクトの効果が切り替わります。

HINT

パッチ名の位置に“EMPTY”と表示される場合は、空のパッチが選ばれています。このパッチを選んでも、インサートエフェクトは無効です。

4. インサートエフェクトを一時的にオフにするには、[TUNER/BYPASS]キーを押してください。

EFFECTモードで[TUNER/BYPASS]キーを押すと、インサートエフェクトがバイパス（オフ）に切り替わり、内蔵チューナー機能が呼び出されます(チューナー機能については→P92)。

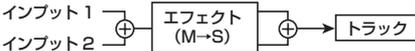
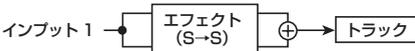
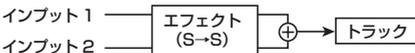
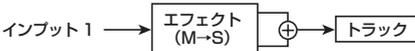
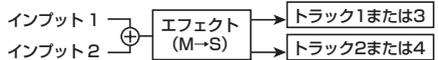
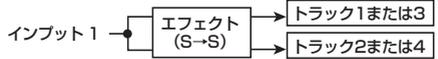
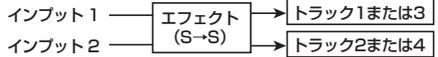
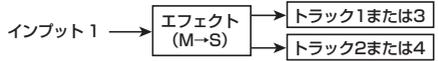
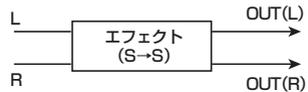
[TUNER/BYPASS]キーか[EXIT]キーを押せば、手順2の状態に戻ります。

HINT

EFFECTモード以外のモードで[TUNER/BYPASS]キーを押すと、ディスプレイに数秒間"BYPASS"と表示され、インサートエフェクトがバイパス状態となります。もう一度[TUNER/BYPASS]キーを押せば、元の状態に戻ります。

インサートエフェクトを通過する信号の流れは、エフェクトの挿入位置やインプットのチャンネル数（モノラルまたはステレオ）に応じて次の図のように変化します。
なお、図の"M→S"はモノラル入力／ステレオ出力、"S→S"はステレオ入力／ステレオ出力、"DUAL"はモノラル入力×2／モノラル出力×2を表します。

● INPUTの直後に挿入する場合

●モノラルトラックに録音

●ステレオトラックに録音

● 内蔵ミキサーの直後に挿入する場合

■ インサートエフェクトのパッチを編集する

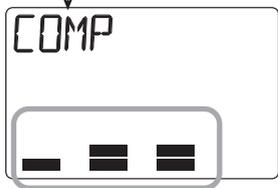
ここでは、インサーションエフェクトのエフェクトタイプやエフェクトパラメーターを調節して、オリジナルのパッチを作る方法を説明します。

1. インサートエフェクトのトップ画面を表示させてください。

2. 必要に応じてアルゴリズムを切り替え、ダイアルを回して編集したいパッチを選んでください。

3. [EDIT/UTILITY]キーを押してください。

そのパッチで現在選ばれているエフェクトモジュール名が表示されます（複数のエフェクトタイプが含まれるモジュールの場合は、現在選ばれているエフェクトタイプ名が表示されます）。

エフェクトモジュール名（またはエフェクトタイプ名）

エフェクトパラメーターの設定値

HINT

エフェクトの編集中は、レベルメーターを使ってエフェクトパラメーターの大まかな設定値を確認できます。

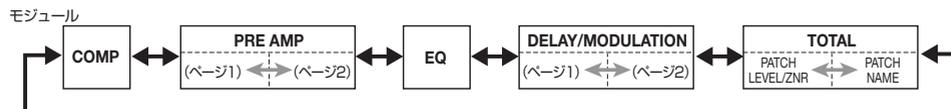
4. 左右のカーソルキーを使って、編集したいエフェクトモジュールを選んでください。

編集対象となるモジュールが順番に切り替わります（下図参照）。

HINT

エフェクトタイプによっては、エフェクトパラメーターの種類が多いために、2ページに分けて表示されるものもあります。これらのエフェクトタイプのうち一部のものは、ディスプレイ右端の表示（P1／P2）で現在表示しているページ番号を確認できます。

5. 使用するエフェクトタイプを変更するには、上下のカーソルキーを操作してください。

この操作は、複数のエフェクトタイプを含むエフェクトモジュールに対してのみ有効です（詳しくは、巻末の資料をご参照ください）。

例えば、DELAY/MODULATIONモジュールのエフェクトタイプをFLANGEに切り替えたときは、次の画面が表示されます。

エフェクトタイプ名

なお、調節可能なエフェクトパラメーターの種類はエフェクトタイプごとに異なり、エフェクトタイプを切り替えれば、それに応じてエフェクトパラメーターが入れ替わります。

エフェクトモジュール	DELAY/MODULATION			
エフェクトタイプ	CHORUS	FLANGER	PHASER	•••
エフェクトパラメーター	DEPTH RATE MIX	DEPTH RATE FB	POSITION RATE COLOR	

HINT

パッチの内容を保存されている状態から変更すると、ディスプレイの右上に“ED”マークが表示されます。変更箇所を元に戻すと、このマークが消灯します。

6. エフェクトパラメーターを調節するには、フェーダー1～4を操作してください。

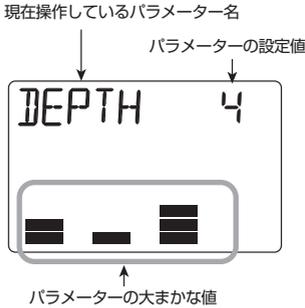
エフェクトの編集中は、フェーダー1～4を使って対応するエフェクトパラメーターを調節できます。フェーダーを操作すると、そのパラメーターの設定値が数秒間表示されます。レベルメーターで各パラメーターの大まかな値を確認できます。モジュール／エフェクトタイプごとのパラメーターについては、P104をご参照ください。

モジュール

現在操作しているパラメーター名

パラメーターの設定値

DEPTH 4

パラメーターの大まかな値

HINT

ステータスキー1～4を押すと、対応するエフェクトパラメーターの値が表示されます。このときダイアルを回せば、表示されたパラメーターの値を調節できます。設定値を細かく編集したいときは、この方法が便利です。

7. エフェクトモジュールのオン／オフを切り替えるには､ディスプレイに目的のモジュール名（またはエフェクトタイプ名）を表示させ、[TUNER/BYPASS]キーを押してください。

エフェクトモジュールをオフにすると､モジュール名（またはエフェクトタイプ名）と“-OFF-”の表示が交互に切り替わります。

HINT

TOTALモジュール（ZNR／パッチレベル）は、オフにできません。常にオンに固定されています。

8. 必要に応じて手順4～7を繰り返して、他のモジュールも同様に編集してください。

9. パッチレベル（パッチの最終的な音量）を調節するには、左右のカーソルキーを使って、ディスプレイに“TOTAL”と表示させ、フェーダー1を操作してください。

パッチレベルは1～30の範囲で設定できます。

10. ZNR（ズームノイズリダクション）のかかり具合を調節するには、ディスプレイに“TOTAL”と表示されているときにフェーダー2を操作してください。

楽器を演奏して音の消え際が不自然にならない程度に値を高く設定してください。

11. 編集が終わったら、[EXIT] キーを押してください。

インサートエフェクトのトップ画面に戻ります。なお､編集したパッチを保存せずに他のパッチへと切り替えると、編集した内容が破棄されます。パッチの保存方法については､次の項目をご参照ください。

■ インサートエフェクトのパッチを保存する

編集したパッチを保存します。

1. インサートエフェクトのトップ画面で、[EDIT/UTILITY]キーを押し､パッチを編集してください。

2. パッチの編集が終わったら、[INSERT/DELETE(COPY)]キーを押してください。

保存先のパッチ番号と､現在選ばれているパッチ名が交互に表示されます。

3. ダイアルを回して保存先のパッチ番号を選んでください。

4. 保存を実行するには、[ENTER] キーを押してください。

編集したパッチが保存され､インサートエフェクトのトップ画面に戻ります。

■ インサートエフェクトのパッチ名を変える

現在選ばれているインサートエフェクトのパッチ名を変更します。

1. インサートエフェクトのトップ画面で名前を変更したいパッチを選び、[EDIT/UTILITY] キーを押してください。

2. 左右のカーソルキーのどちらか一方を繰り返し押して、パッチ名の最初の文字を点滅させてください。

点滅部分は、その文字が変更可能であることを表わしています。

3. ダイアルを回して文字を変更してください。

使用可能な文字についてはP71 をご参照ください。

HINT

フェーダー１～3 を使って文字を入力することも可能です。

4. 左右のカーソルキーを押して、点滅部分を移動させてください。

5. 手順３～４を繰り返して、パッチに新しい名前を付けてください。

6. 変更し終わったら、[EXIT]　キーを押してください。

インサートエフェクトのトップ画面に戻ります。入力した名前を残しておきたいときは、パッチを保存してください。

センドリターンエフェクトの基本操作

ここでは、センドリターンエフェクトのパッチを選んだり、パッチの内容を編集したりする方法を説明します。

■ センドリターンエフェクトのパッチを選ぶ

センドリターンエフェクトのパッチを切り替えるには、次のように操作します。

1. [EFFECT] キーを繰り返し押して、センドリターンエフェクトのトップ画面を表示させてください。

ディスプレイに数秒間 “SEND” と表示された後で、現在選ばれているパッチ名が表示されます。

2. ダイアルを回してパッチを選んでください。

新しいパッチを選ぶと、即座にセンドリターンエフェクトの効果が切り替わります。

HINT

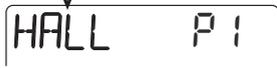
センドリターンエフェクトのかかり具合は、トラックパラメーターを使ってトラックごとに調節します。P56をご参照ください。

■ センドリターンエフェクトのパッチを編集する

センドリターンエフェクトのパッチを編集します。

1. センドリターンエフェクトのトップ画面を表示させ､ダイアルを回して編集したいパッチを選んでください。

2. [EDIT/UTILITY]キーを押してください。

パッチが編集可能な状態となり、現在選ばれているエフェクトタイプが表示されます。

3. 上下のカーソルキーを使って、エフェクトタイプを変更してください。

センドリターンエフェクトで選択可能なエフェクトタイプについては、巻末の資料をご参照ください。

4. パラメーターの設定値を調節するには、フェーダー１～4を操作してください。

フェーダーを操作すると、そのパラメーターの設定値が数秒間表示されます。また、レベルメーターで各パラメーターの大まかな値を確認できます。調節可能なパラメーターについては、巻末の資料をご参照ください。

HINT

- ステータスキー 1～4を押すと、対応するエフェクトパラメーターの値が表示されます。このときダイアルを回せば、表示されたパラメーターの値を調節できます。
- センドリターンエフェクトは、パラメーターが2ページに分かれて表示されます（現在表示しているページは、P1／P2の表示で確認できます）。必要に応じて左右のカーソルキーを使ってページを切り替え、フェーダーを使ってパラメーターを調節してください。

5. 同じ要領で、その他のパラメーターも調節してください。

6. 編集を終えるには、[EXIT] キーを押してください。

センドリターンエフェクトのトップ画面に戻ります。

NOTE

保存操作を行わずにパッチを変更すると、編集内容が破棄されます。必要に応じてパッチを保存してください。保存方法については次の項目をご参照ください。

■ センドリターンエフェクトのパッチを保存する

編集したセンドリターンエフェクトのパッチを保存します。

1. センドリターンエフェクトのトップ画面で[EDIT/UTILITY]キーを押し、パッチを編集してください。

2. パッチの編集が終わったら[INSERT/DELETE(COPY)]キーを押してください。

保存先のパッチ番号と、現在選ばれているパッチ名が交互に表示されます。

3. ダイアルを回して保存先のパッチ番号を選んでください。

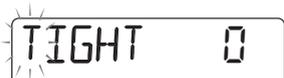
4. パッチを保存するには [ENTER] キーを押してください。

保存が実行されると、センドリターンエフェクトのトップ画面に戻ります。

■ センドリターンエフェクトのパッチ名を変える

センドリターンエフェクトのパッチ名を変更します。

1. センドリターンエフェクトのトップ画面で名前を変更したいパッチを選び、[EDIT/UTILITY]キーを押してください。

2. 左右のカーソルキーのどちらか一方を繰り返し押して、パッチ名の先頭の文字を点滅させてください。

3. ダイアルを回して文字を変更してください。

利用可能な文字については、P71をご参照ください。

HINT

フェーダー１～3を使って文字を入力することも可能です。

4. 左右のカーソルキーを押して、点滅部分を移動させてください。

5. 手順３～４を繰り返して、すべての文字を変更してください。

6. 変更し終わったら [EXIT] キーを押してください。

センドリターンエフェクトのトップ画面に戻ります。入力した名前を残しておきたいときは、パッチを保存してください。

チューナー機能を使う

PS-04には、7弦ギターや変則チューニングにも対応する多機能なチューナーが内蔵されています。ここでは、チューナー機能の使い方について説明します。

■ クロマチックチューナーを使う

半音単位で音名を自動検出するクロマチックチューナーを利用します。

1. [INPUT] 端子にチューニングしたい楽器を接続し、入力ソースとして“INPUT”が選ばれていることを確認してください。

HINT

内蔵マイクや[LINE IN]端子の信号をチューナーに送ることも可能です。この場合は、それに応じて入力ソースの設定を変更してください。

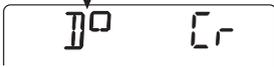
2. EFFECTモードのいずれかの画面で [TUNER/BYPASS] キーを押してください。

EFFECT モードで[TUNER/BYPASS]キーを押すと、インサートエフェクトがバイパス状態に切り替わり、内蔵のチューナー機能が呼び出されます。初めてチューナーを機能を動作させたときは、数秒間“CHROMATIC”と表示され、チューニングタイプとしてクロマチックチューナーが選ばれます。
クロマチックチューナーを選んだ場合、チューナーの動作中はディスプレイ右側に“CR”と表示されます。

HINT

左右のカーソルキーを押せば、チューニングタイプを切り替えられます。詳しくは次の項目をご参照ください。

3. 調律したい弦を開放弦で弾いてください。

ピッチが自動的に検出され、ディスプレイに最寄りの音名が表示されます。正確なピッチに対して現在のピッチがどの程度ずれているかは、ディスプレイの表示で確認できます。

4. **希望する音名の両脇に“<>”が表示されるように、楽器を調弦してください。**

5. **同じ要領で、他の弦についても調弦してください。**

6. **チューナーの基準ピッチを変更したいときは、チューナーの動作中に、ダイアルを回してください。**

現在の基準ピッチの値が、ディスプレイに表示されます。基準ピッチは、初期状態で中央のA＝440Hzに設定されていますが、必要に応じて435〜445Hzの範囲を1Hz単位で調節できます。
値を変更してしばらくたつと、元の表示に戻ります。

440HZ

HINT

基準ピッチは、電源を入れ直したときに、A＝440Hzの値にリセットされます。

7. **調弦を終えるには、[EXIT]キーを押してください。**

インサートエフェクトのバイパス状態が解除され、元の画面に戻ります。

■ その他のチューナータイプを使う

PS-04のチューナー機能には、クロマチック以外にも、変則チューニングやギター／ベース専用のチューニングなどさまざまな種類のチューナータイプが用意されています。これらのチューナータイプを選んだときは、弦番号を指定して1本ずつ調弦していきます。

1. **[INPUT]端子にチューニングしたい楽器を接続し、入力ソースとして“INPUT”が選ばれていることを確認してください。**

2. **EFFECTモードのいずれかの画面で、[TUNER/BYPASS] キーを押し、左右のカーソルキーを操作してください。**

左右のカーソルキーを使うと、チューナータイプが切り替えられます。利用可能なチューナータイプと各弦に対応する音名は、下の表の通りです。

例えば、チューナータイプとして“GT”（ギター）

チューナータイプ	GUITAR (GT)	BASS (BS)	OPEN-A (OA)	OPEN-D (OD)	OPEN-E (OE)	OPEN-G (OG)	DADGAD (D modal) (DA)
弦／音名	6E	4E	6E	6D	6E	6D	6D
	5A	3A	5A	5A	5B	5G	5A
	4D	2D	4E	4D	4E	4D	4D
	3G	1G	3A	3Fo	3Go	3G	3G
	2B	5B	2Co	2A	2B	2B	2A
	1E		1E	1D	1E	1D	1D
	7B						

を選んだ場合、ディスプレイには弦番号と目的の音名が表示されます。

3. **表示された弦を開放弦で弾き、チューニングを合わせてください。**

4. **上下のカーソルキーを使って、弦番号を切り替えてください。**

例えば、チューナータイプとして“GT”（ギター）を選んだ場合、カーソル[▼]キーを押すたびに次のように弦番号が切り替わります。

6E→5A→4D→3G→2B→1E→7B→6E……

5. **同じ要領で他の弦もチューニングを変更してください。**

6. **調弦を終えるには、[EXIT] キーを押してください。**

インサートエフェクトのバイパス状態が解除され、元の画面に戻ります。

HINT

必要ならば、チューニングの基準となるピッチ（初期状態A=440Hz）を変更できます。調節方法はクロマチックチューナーと共通です。

リファレンス(システム)

ここでは、プロジェクトの管理やPS-04全体にかかわる設定を行うSYSTEMモードの操作について説明します。

SYSTEMモードの画面について

レコーダーが停止しているときに[SYSTEM]キーを押すとPS-04がSYSTEMモードに切り替わり、プロジェクトの管理やPS-04全体にかかわる設定を行うシステムメニューが表示されます。

PROJECt

HINT

AUDIO、RHYTHM、EFFECTの各メニューからSYSTEMモードに切り替えると、現在操作しているプロジェクトの内容が自動的に保存されます。

プロジェクトについて

PS-04では、作成した楽曲を再現するのに必要なオーディオデータや各種情報を"プロジェクト"という単位で管理します。1つのプロジェクトには、次のような情報が含まれます。

- トラック1～4の各Vテイクに記録されたオーディオデータ
- トラック1～4で選ばれているVテイク番号
- トラックパラメーターの設定内容
- 内蔵ミキサーのミックス内容
- ドラム／ベーストラックで演奏するすべてのパターンの内容
- ドラム／ベーストラックで演奏するソングの内容
- エフェクトパッチの設定内容
- その他の各種設定

NOTE

PS-04で操作できるプロジェクトは、現在読み込まれているものに限られます。複数のプロジェクトを同時に操作することはできません。

■ プロジェクトの基本操作

プロジェクトの選択や作成などプロジェクトに関する各種操作は、ある程度共通化されています。基本的な操作方法は次の通りです。

1. レコーダーが停止しているときに[SYSTEM]キーを押してください。

PS-04の動作がSYSTEMモードに切り替わり、システムメニューが表示されます。

PROJECt

2. ディスプレイに"PROJECT"と表示されていることを確認し、[ENTER]キーを押してください。

プロジェクトの各種操作を行うプロジェクトメニューが表示されます。

SELECT

3. 左右のカーソルキーを使って操作したい項目を選び、[ENTER]キーを押してください。

プロジェクトメニューでは、次の項目が選択できます。

- SELECT
  既存のプロジェクトを選んで読み込みます。
- NEW
  新規プロジェクトを作成します。
- COPY
  操作中のプロジェクトを複製します。
- DELETE
  任意のプロジェクトを削除します。
- PROTECT
  現在操作しているプロジェクトにライトプロテクトをかけます。
- CAPACITY
  録音可能な残り時間を表示します。

- NAME
  現在操作しているプロジェクトの名前を変更します。

これ以降の操作は、選択した項目に応じて異なります。詳しい内容は、この後の説明をご参照ください。

■ プロジェクトを選択する

スマートメディアに保存されているプロジェクトの中から、1つを選んで読み込みます。

HINT

PS-04の電源を入れたときは、最後に操作していたプロジェクトが自動的に読み込まれます。

1. 「プロジェクトの基本操作」を参考に、“SELECT”と表示させ、[ENTER] キーを押してください。

2. ダイアルを回して読み込みたいプロジェクト番号を選んでください。

3. 読み込みを実行するには、[ENTER] キーを押してください。

読み込みが終わると、自動的にAUDIOモードのトップ画面が表示されます。

■ 新規プロジェクトを作成する

スマートメディア上に新規プロジェクトを作成します。

1. 「プロジェクトの基本操作」を参考に“NEW”と表示させ、[ENTER] キーを押してください。

ディスプレイが次のように変わります。この画面では、作成するプロジェクトの録音グレード（オーディオトラックの録音品質）を設定します。

HINT

オーディオトラックの録音グレードはプロジェクト単位で設定できます。

2. ダイアルを回して次の中から録音グレードを選んでください。

- HF（ハイファイ）
  音質重視の設定です（初期設定）。16MBのスマートメディアに、1トラック換算で約7分の録音が行えます。
- LG（ロング）
  録音時間重視の設定です。16MBのスマートメディアに、1トラック換算で約15分の録音が行えます。

3. プロジェクトの作成を実行するには[ENTER]キー、取り消すには[EXIT]キーを押してください。

[ENTER] キーを押すとスマートメディア上に新規プロジェクトが作成され、そのプロジェクトが読み込まれます。

HINT

- 新規作成されたプロジェクトは、自動的に“PROJxx（xxにはプロジェクト番号が入ります）”という名前が付けられます。
- プロジェクトの名前は、必要に応じて変更できます（→P98）。

■ プロジェクトをコピーする

現在選んでいるプロジェクトの内容をコピー（複製）します。

1. 「プロジェクトの基本操作」を参考に“COPY”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

次の画面が表示されます。

2. **ダイアルを回してコピー先となるプロジェクト番号を選び、[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイに“ENT/EXIT”と表示されます。

3. **コピーを実行するには [ENTER] キー、取り消すには[EXIT] キーを押してください。**

コピーが実行されると、コピー先のプロジェクトが読み込まれ、自動的にAUDIOモードのトップ画面が表示されます。

■ プロジェクトを削除する

スマートメディア上のプロジェクトを削除します。

NOTE

一度削除したプロジェクトを復活させることはできません。誤って必要なプロジェクトを削除しないよう、ご注意ください。

1. **「プロジェクトの基本操作」を参考に“DELETE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイの表示が次のように変わります。

2. **ダイアルを回して削除したいプロジェクトを選び、[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイの表示が“ENT/EXIT”に変わります。

3. **削除を実行するには [ENTER] キー、取り消すには[EXIT] キーを押してください。**

現在選択しているプロジェクトを削除することも可能です。この場合は、実行した後で1つ手前のプロジェクトが自動的に読み込まれます。

NOTE

プロテクト（次項目を参照）が有効になっているプロジェクトは削除できません。

■ プロジェクトにプロテクトをかける

現在選ばれているプロジェクトにライトプロテクト（書き換え保護）をかけて、内容の変更やプロジェクトの削除を禁止します。
プロテクトをかけたプロジェクトは通常と同じように再生でき、ミックスバランスを変更したり、パラメーターの値を変更したりできますが、その内容は保存されません。
プロジェクトが完成したときは、プロテクトを有効にしておくことを強くお勧めします。

1. **「プロジェクトの基本操作」を参考に“PROTECT”と表示させ、[ENTER] キーを押してください。**

ディスプレイが次のように変わります。

プロテクトのオン／オフ状態

PRTCT OFF

2. **ダイアルを回して設定値を“ON”にしてください。**

プロテクトが有効となり、現在のプロジェクトは書き換え禁止となります。プロテクト解除したいときは、もう一度この画面を表示させて“OFF”を選択します。

3. **元の画面に戻るには、[EXIT] キーを繰り返し押してください。**

キーを押すごとに1つ手前の画面に戻ります。

■ 録音可能な残り時間を表示する

スマートメディア上に録音可能な残り時間を表示します。

1. **「プロジェクトの基本操作」を参考に“CAPACITY”と表示させ、[ENTER] キーを押してください。**

スマートメディア上に録音できる残り時間が、モノラルトラック換算で表示されます。

HINT

ここで表示される時間は、現在操作しているプロジェクトの録音グレード（→P96）に応じて変化します。

2. **元の画面に戻るには、[EXIT]　キーを繰り返し押してください。**

キーを押すたびに1つ手前の画面に戻ります。

■ プロジェクト名を変更する

現在操作しているプロジェクトの名前を変更します。

1. **「プロジェクトの基本操作」を参考に“NAME”と表示させ、[ENTER] キーを押してください。**

ディスプレイの表示が次のように切り替わります。

2. **ダイアルを回して文字を変更してください。**

3. **左右のカーソルキーを押して、点滅部分を移動させ、ダイアルを回して文字を選んでください。**

選択可能な文字については、P71をご参照ください。

HINT

文字の入力にはフェーダー１～3、点滅部分の移動にはフェーダー4を使うこともできます。

4. **手順２～３を繰り返してすべての文字を変更してください。**

5. **元の画面に戻るには、[EXIT]　キーを繰り返し押してください。**

キーを押すたびに1つ手前の画面に戻ります。

レベルメーターの表示方法を切り替える

ディスプレイのレベルメーターに表示される信号レベルは、音量調節前（プリフェーダー）または音量調節後（ポストフェーダー）の2種類から選択できます。

1. **レコーダーが停止しているときに[SYSTEM] キーを押してください。**

システムメニューが表示されます。

2. **左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“LVLMET”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイの表示が次のように変わります。

現在のレベルメーターの表示位置

METER POS

3. **ダイアルを回して次の中から目的の設定を選んでください。**

- POS（ポストフェーダー）

  フェーダー1～4で音量調節した後の信号レベルを表示します（初期設定）。

- PRE（プリフェーダー）

  音量調節前の信号レベルを表示します。

4. **元の画面に戻るには、[EXIT]　キーを繰り返し押してください。**

キーを押すたびに1つ手前の画面に戻ります。

内蔵マイクのゲインを設定する

内蔵マイクのゲイン（入力感度）を設定します。

1. レコーダーが停止しているときに[SYSTEM]キーを押してください。

システムメニューが表示されます。

2. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“INT MIC”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイの表示が次のように変わります。

3. ダイアルを回して入力感度を切り替えてください。

- LO
  オンマイク用の設定です。ボーカルを録音するときやアコースティックギターを間近で録音するときに利用します（初期設定)。
- HI
  オフマイク用の設定です。スタジオ内のバンド全体を録音したいときなどに利用します。

4. 元の画面に戻るには、[EXIT] キーを繰り返し押してください。

キーを押すたびに1つ手前の画面に戻ります。

HINT

入力感度の設定は、プロジェクトごとに記憶されます。

バックライトの点灯／消灯を切り替える

ディスプレイのバックライトは、必要に応じて点灯／消灯を切り替えられます。PS-04を電池駆動させているときにバックライトを消灯させれば、電池の消耗を抑えることができます。

1. レコーダーが停止しているときに[SYSTEM]キーを押してください。

システムメニューが表示されます。

2. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“LCD”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイの表示が次のように変わります。

3. ダイアルを回してオン／オフを設定してください。

初期状態では、バックライトは“ON（常に点灯）”に設定されています。

4. 元の画面に戻るには、[EXIT] キーを繰り返し押してください。

キーを押すたびに1つ手前の画面に戻ります。

スマートメディアのフォーマット

PS-04に装着したスマートメディアをフォーマット（初期化）します。

NOTE
PS-04でフォーマットしていないスマートメディアを装着した場合、オーディオの録音／再生や各種データの保存が行えません。新品のスマートメディアを使用するときは、必ずフォーマット操作を行ってください。

1. **新しいスマートメディアを装着して、PS-04の電源を入れてください。**

2. **[SYSTEM]キーを押してください。**

システムメニューが表示されます。

3. **左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“CARD”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイの表示が次のように変わります。

FORMAT

4. **フォーマットを実行するには、[ENTER]キーを2回押してください。**

キーを一度押すとフォーマットの確認の画面に変わり、もう一度押すとフォーマットを実行します。フォーマットが完了すると、新規プロジェクトが1つ作成され、自動的に読み込まれます。
なお、実行前に[EXIT]キーを押すと、操作を取り消して1つ手前の画面に戻ることができます。

仕様

●レコーダー

フィジカルトラック　4
バーチャルテイク　40 (10テイク／トラック)
最大同時録音トラック
2
最大同時再生トラック
7 (オーディオ4 +
ステレオドラム +ベース)
記録メディア　スマートメディア
(3.3 V, 16 ～ 128 MB)
録音時間　16 MB　約7分(HI-FI)／
約15分(LONG)
32 MB　約16分(HI-FI)／
約32分(LONG)
64 MB　約33分(HI-FI)／
約67分(LONG)
128 MB　約67分(HI-FI)／
約134分(LONG)
録音時間は目安です。条件により
多少短くなることがあります。
プロジェクト　100

●ミキサー

フェーダー　4
トラックパラメーター
イコライザー、エフェクトセンド、パン(バランス)
ステレオリンク　トラック1/2、3/4

●エフェクト

アルゴリズム　5
(ギター／ベース、マイク、
デュアル、ライン、
マスタリング)
モジュール　インサート5、
センド／リターン1
タイプ　インサート87、
センド／リターン6
パッチ　インサート170、
センド／リターン40
チューナー　クロマチック、ギター、
ベース、 オープンA/D/E/G、
Dモーダル

●リズム

ボイス　ドラム5、ベース1
ドラムキット　7
ベースプログラム　5
分解能　48 PPQN
テンポ　40 ～ 250 BPM
変拍子　1/4 ～ 8/4
リズムパターン　511／プロジェクト、
99小節／パターン
リズムソング　1／プロジェクト、
999小節／ソング
ノート　約10000／ソング

A/D変換　20ビット64倍オーバーサンプリング
D/A変換　20ビット8倍オーバーサンプリング
サンプリング周波数
31.25 kHz

ディスプレイ　42 x 26mmオリジナルLCD

インプット
ギター／マイク入力　標準モノラルフォーンジャック
定格入力レベル
−50～+4dBm可変
入力インピーダンス
16kΩ～1MΩ可変
ライン入力　ミニステレオジャック
定格入力レベル　−20dBm
入力インピーダンス　10kΩ

アウトプット
マスター出力　標準ステレオフォーンジャック
定格出力レベル　+3dBm
出力負荷インピーダンス
10kΩ以上
ヘッドフォン出力　ミニステレオジャック
50 mW (32 Ω負荷時)

電源
ACアダプター　DC 9 V センターマイナス
300 mA (ズームAD-0006)
電池　単3乾電池4本
連続使用時間
約7時間（バックライト点灯時）
約10時間（同消灯時）

外形寸法　85 (W) x 133 (D) x 36 (H) mm
重量　160 g(電池を含まない)

付属品　スマートメディア

* 0 dB = 0.775 Vrms
* 製品の仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

故障かな？と思われる前に

PS-04の動作がおかしいと感じられたときは、まず次の項目を確認してください。

再生時のトラブル

■ 音が出ない、もしくは非常に小さい

・モニターシステムの接続、およびモニターシステム側の音量を確認してください。

・トラック 1 ～ 4 のフェーダーが下がりきっていないか確認してください。

・新規プロジェクトの作成直後は、ドラム／ベーストラックの音量がゼロに設定されています。ドラム／ベーストラックのフェーダーが下がりきっていないか確認してください。

・カードスロットにスマートメディアが挿入されていることを確認してください。

■ フェーダーを操作しても音量が変わらない

・ステレオリンク機能がオンになっているトラックでは、偶数トラック側のフェーダー操作は無効となります。奇数トラックのフェーダーを操作するか、ステレオリンク機能をオフにしてください。

・適切なモードでフェーダーを操作しているか確認してください。オーディオトラックの音量を調節するにはAUDIOまたはEFFECTモード、ドラム／ベーストラックの音量を調節するには RHYTHM モードに切り替える必要があります。

■ レコーダーが再生途中で止まってしまう

・トラックを録音選択したまま再生を行うと、PS-04 内部で一時ファイルが作られます。カードの残り容量が少ない場合、一時ファイルでカードの空き容量を使い切ってしまい、強制的に停止することがあります。この場合はトラックの録音選択を解除してください。

■ ミックスダウン時に雑音が入る

・インプットの入力ソースを表示させ、録音レベルを下げきってください。

・出力信号にインサートエフェクトをかけている場合、エフェクトのパッチレベルが適切かどうか確認してください。

録音時のトラブル

■ 接続した楽器の音が聞こえない、もしくは非常に小さい

・入力ソースの設定を確認してください（→P53）。

・[INPUT]端子を利用している場合、[INPUT LEVEL] ノブを絞りきっていないか確認してください。

・内蔵マイクを利用している場合、感度の設定が適切か確認してください（→P99）。

・[LINE IN] 端子を利用している場合、接続した機器の出力レベルを上げてみてください。

■ トラックに録音できない

・録音先トラックの REC マークが点灯しているか確認してください。

・プロジェクトにプロテクトがかかっているときは録音が行えません。他のプロジェクトを利用するか、プロテクトをオフにしてください（→P97）。

・カードスロットにスマートメディアが挿入されていることを確認してください。

■ バウンスができない

・ディスプレイに BOUNCE マークが点灯しているか確認してください（→P43）。

・バウンス先のトラックが録音先として選択されているか確認してください。

・トラック1～4、ドラム／ベーストラックのフェーダーが下がりきっていないか確認してください。

■ 録音した音が歪んでいる

・出力信号にインサートエフェクトをかけているときは、エフェクトの設定が適切であるか確認してください。

・[INPUT]端子を使っている場合は、
[INPUT LEVEL] ノブの設定が適切だったか確認してください。

・EQ の GAIN パラメーターが極端に高く設定されていないか確認してください。ゲインが高く設定されていると、フェーダーを下げても音が歪んで聞こえる場合があります。

・入力ソースの選択中にレベルメーターの一番上のセグメントのみが点灯する場合は、録音した信号が歪んでいます。録音レベルを下げてください。

エフェクト関連のトラブル

■ インサートエフェクトがかからない

・エフェクトがバイパス状態になっていないか確認してください（→ P86)。

■ センドリターンエフェクトがかからない

・トラックの SEND パラメーターがオンになっているか、またSEND_Lパラメーターの設定値が下がりきっていないか確認してください。

リズム関連のトラブル

■ パターン／ソングが再生できない

・新規プロジェクトの作成直後は、ドラム／ベーストラックの音量がゼロに設定されています。ドラム／ベーストラックのフェーダーが下がりきっていないか確認してください。

・リズム機能が適切なモードに設定されているか確認してください（→P59)。

その他のトラブル

■ チューナーが利用できない

・EFFECTモードに設定されているか確認してください。チューナー機能は、EFFECT モードで利用できます。

・チューニングしたい楽器を接続した端子が、入力ソースとして選ばれているか確認してください。

■ ディスプレイに“STOP PLAY”と表示される

・その操作はレコーダーの動作中に実行できません。先にレコーダーを停止させてください。

■ ディスプレイに“NOCARD”と表示される。

・スマートメディアが挿入されていることを確認してください。

・新しいスマートメディアを利用するときは、最初にPS-04本体でフォーマットする必要があります（→P100)。

PS-04 資料

エフェクトパラメーター

■ インサートエフェクト

GUITAR/BASSアルゴリズム

●COMPモジュール

タイプ	パラメーター		
COMP	音のばらつきを抑えます。		
	SENS	ATTACK	LEVEL

パラメーター	設定範囲	説明
SENS	0 〜 10	コンプレッションの入力感度を設定します。
ATTACK	0 〜 10	コンプレッションのかかる速さを設定します。
LEVEL	1 〜 8	モジュールの出力レベルを設定します。

●PRE AMP/DRIVEモジュール

タイプ	パラメーター					
J-CLN	トランジスタコンボアンプをモデリングしたクリーンサウンドです。					
US-CLN	ビルトイン型真空管アンプをモデリングしたクリーンサウンドです。					
US-DRV	ビルトイン型真空管アンプをモデリングしたドライブサウンドです。					
TWEED	枯れた歪みが特徴の真空管内蔵小型コンボアンプのモデリングです。					
CLASSA	ブリティッシュ系コンボアンプをモデリングした独特のクランチサウンドです。					
UK-CRU	ブリティッシュ系真空管スタックアンプをモデリングしたクランチサウンドです。					
UK-DRV	ブリティッシュ系真空管スタックアンプをモデリングしたドライブサウンドです。					
CMB335	長いサステインが特徴の真空管コンボアンプのモデリングです。					
MTLPNL	真空管スタックアンプをモデリングしたハイゲインのドライブサウンドです。					
BLKBTM	太い低音と細かい歪みが特徴の真空管スタックアンプのモデリングです。					
MDLEAD	リード向けのハイゲインアンプをモデリングしたドライブサウンドです。					
FZ-STK	ファズで音を歪ませてスタックアンプで鳴らしたような 1960 年代風サウンドです。					
TE BASS	クリーンな中低域が特徴のベースアンプのモデリングです。					
FD BASS	ビンテージドライブ風のベースアンプのモデリングです。					
	GAIN	TONE	LEVEL			
	※ J-CLN 〜 FD BASS のパラメータは共通です。					
SNSBASS	ベース用のトレブリーなドライブサウンドです。					
CR	クランチとキャビネットシミュレータの組合せです。					
TS	ビンテージオーバードライブとキャビネットシミュレータの組合せです。					
GV	ビンテージディストーションとキャビネットシミュレータの組合せです。					
MZ	メタル向けディストーションとキャビネットシミュレータの組合せです。					
9002	ズーム 9002 ディストーションとキャビネットシミュレータの組合せです。					
	GAIN	TONE	LEVEL	CABI	SPEAKR	DEPTH
	※ SNSBASS 〜 9002 のパラメータは共通です。					
ACOSIM	エレクトリックギターの音をアコースティックギター風に変化させます。					
	TOP	BODY	LEVEL	CABI	SPEAKR	DEPTH
E-ACO PRE	エレアコ用のプリアンプです。					
	COLOR	TONE	LEVEL	CABI	SPEAKR	DEPTH
CABINET	ギター／ベースアンプのキャビネットシミュレーションです。					
	CABI	SPEAKR	DEPTH			

パラメーター	設定範囲	説明
GAIN	1 ～ 30	ゲインの量を設定します。
TONE	0 ～ 10	音質を調整します。
LEVEL	1 ～ 8	モジュールの出力レベルを設定します。
CABI	別表 1	キャビネットを選びます。
SPEAKR	別表 2	スピーカーを選びます。
DEPTH	0 ～ 10	スピーカーの箱鳴りを設定します。
TOP	1 ～ 30	弦の響きを調整します。
BODY	0 ～ 10	胴鳴りの響きを調整します。
COLOR	1 ～ 4	エレアコ用プリアンプの特性を設定します。

別表1: CABI

CM	Combo: コンボタイプのキャビネットです。
br	Bright Combo: Combo よりも明るめの音色です。
Ft	Flat: フラットな特性のキャビネットです。
St	Stack: スタックタイプのキャビネットです。
bC	BassCombo: ベース用のコンボキャビネットです。
bS	BassStack: ベース用のスタックキャビネットです。

別表2: SPEAKR

C1	Combo 1: 12インチスピーカー x 1 のコンボ型ギターアンプです。
C2	Combo 2: 12インチスピーカー x 2 のコンボ型ギターアンプです。
C3	Combo 3: 10インチスピーカー x 1 のコンボ型ギターアンプです。
GS	Gt Stack: 10 インチスピーカー x 4 のスタック型ギターアンプです。
GW	Gt Wall: スタック型を複数積み上げたサウンドです。
bC	Bs Combo: 15インチスピーカー x 1 のコンボ型ベースアンプです。
bS	Bs Combo: 6.5 インチスピーカー x 4 のスタック型ベースアンプです。

● 3 BAND EQモジュール

タイプ	パラメーター			
EQ	3 バンドのイコライザーです。			
	HIGH	MID	LOW	LEVEL

パラメーター	設定範囲	説明
HIGH	− 12 ～ 12	高音域をブースト／カットします。
MID	− 12 ～ 12	中音域をブースト／カットします。
LOW	− 12 ～ 12	低音域をブースト／カットします。
LEVEL	1 ～ 8	モジュールの出力レベルを設定します。

● DELAY/MODULATIONモジュール

タイプ	パラメーター				
CHORUS	揺れと拡がり感を加えます。				
	DEPTH	RATE	MIX		
FLANGE	強烈なクセとうねりを加えます。				
	DEPTH	RATE	FB		
PHASE	シュワシュワした揺らぎを与えます。				
	POSI	RATE	COLOR		
TREMOL O	音量を周期的に変化させます。				
	DEPTH	RATE	CLIP		
AUTO WAH	演奏の強弱に応じてワウ効果がかかります。				
	TYPE	POSI	RESO	SENS	
PITCH	原音のピッチを変化させます。				
	SHIFT	TONE	BAL		

<table>
<tr><td rowspan="2">SLOW-A</td><td colspan="6">ゆるやかな立ち上がりを加えます。</td></tr>
<tr><td>POSI</td><td>TIME</td><td>CURVE</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">VIBE</td><td colspan="6">自動的にビブラートがかかります。</td></tr>
<tr><td>DEPTH</td><td>RATE</td><td>BAL</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">STEP</td><td colspan="6">音色が階段状に変化します。</td></tr>
<tr><td>DEPTH</td><td>RATE</td><td>RESO</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">RING</td><td colspan="6">金属的な音を作り出します。</td></tr>
<tr><td>POSI</td><td>RATE</td><td>BAL</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">CRY</td><td colspan="6">音色がトーキングモジュレータ風に変化します。</td></tr>
<tr><td>POSI</td><td>RESO</td><td>SENS</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">EXCITE</td><td colspan="6">音の輪郭をはっきりさせ音像を際立たせます。</td></tr>
<tr><td>FREQ</td><td>DEPTH</td><td>LOWBST</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">AIR</td><td colspan="6">空間的な奥行きを与えます。</td></tr>
<tr><td>SIZE</td><td>TONE</td><td>MIX</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">WIDE</td><td colspan="6">マイク２本を使ってステレオ録音したような音にします。</td></tr>
<tr><td>TIME</td><td>WETLVL</td><td>DRYLVL</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">DELAY</td><td colspan="6">最大１秒のディレイタイムを得られるディレイです。</td></tr>
<tr><td>TIME</td><td>FB</td><td>MIX</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">F-WAH</td><td colspan="6">リズムのテンポに合わせてワウの周波数が変化します。</td></tr>
<tr><td>TYPE</td><td>FREQ</td><td>DIRMIX</td><td>R MODE</td><td>R WAVE</td><td>R SYNC</td></tr>
<tr><td rowspan="2">ARRM P</td><td colspan="6">リズムのテンポに合わせてピッチが変化します。</td></tr>
<tr><td>TYPE</td><td>TONE</td><td>R WAVE</td><td>R SYNC</td><td></td><td></td></tr>
</table>

パラメーター	設定範囲	説明
DEPTH	EXCITE: 0 ～ 30 EXCITE 以外:0 ～ 10	効果の深さを設定します。
RATE	1 ～ 30	効果の速さを設定します。
MIX	0 ～ 30	エフェクトのミックス量を設定します。
FB	FLANGE: － 10 ～ 10 DELAY: 0 ～ 9	フィードバック量を設定します。
POSI	AF, bF	モジュールの接続位置を AF(EQ モジュールの後)、bF(PRE AMP/DRIVE モジュールの前) から選びます。
COLOR	1 ～ 4	フェイズ音色のタイプを変更します。
CLIP	0 ～ 10	効果を強調します。
TYPE	AUTO WAH, F-WAH: bPF, LPF	フィルターのタイプを設定します。
	ARRM P: 別表 3	ピッチ変化のタイプを選択します。
SHIFT	－ 12 ～ 24	ピッチシフターの変化幅を半音単位で設定します。
TONE	0 ～ 10	音質を調整します。
BAL	0 ～ 30	原音とエフェクト音のバランスを設定します。
TIME	SLOW-A: 1 ～ 30	音の立ち上がりの速さを設定します。
	WIDE: 1 ～ 64 DELAY: 1 ～ 100	ディレイタイムを設定します。
CURVE	0 ～ 10	音の立ち上がり方を設定します。
RESO	STEP: 0 - 10 STEP 以外 : 1 - 10	効果にクセを付けます。
SENS	－ 10 ～ － 1, 1 ～ 10	エフェクトのかかる感度を設定します。
FREQ	EXCITE: 1 ～ 5	周波数を設定します。
	F-WAH: 1 ～ 20	ワウの中心周波数を設定します。
LOWBST	0 ～ 10	低音域を強調します。
SIZE	1 ～ 10	空間の広さを設定します。
WETLVL	0 ～ 30	エフェクト音のミックス量を設定します。
DRYLVL	0 ～ 30	原音のミックス量を設定します。
DIRMIX	0 ～ 20	原音のミックス量を設定します。
R MODE	別表 4	変化幅を設定します。

R WAVE	別表５	コントロール波形を選択します。
R SYNC	別表６	コントロール波形の周期を設定します。

別表3: TYPE

1	半音下→原音	9	１オクターブ下＋原音→１オクターブ上＋原音
2	原音→半音下	10	１オクターブ上＋原音→１オクターブ下＋原音
3	ダブリング→デチューン＋原音	11	完全５度下＋原音→完全４度上＋原音
4	デチューン＋原音→ダブリング	12	完全４度上＋原音→完全５度下＋原音
5	原音→１オクターブ上	13	0Hz+原音→１オクターブ上
6	１オクターブ上→原音	14	１オクターブ上→0Hz+原音
7	原音→２オクターブ下	15	0Hz+原音→１オクターブ上＋原音
8	２オクターブ下→原音	16	１オクターブ上＋原音→0Hz+原音

別表4: R MODE

OFF	周波数は変化しません。
UP	最小値→最大値
dn	最大値→最小値
Hi	パッチ内部の設定値→最大値
Lo	最小値→パッチ内部の設定値

別表5: R WAVE

1	上昇ノコギリ波	5	三角波
2	上昇フィン波	6	２乗三角波
3	下降ノコギリ波	7	サイン波
4	下降フィン波	8	矩形波

別表6: R SYNC

05	８分音符	b1	１小節
1	４分音符	b2	２小節
2	２分音符	b3	３小節
3	付点２分音符	b4	４小節

● TOTALモジュール

タイプ	パラメーター
PATLVL	パッチの最終的な音量レベルを設定します。 PATLVL
ZNR	無演奏時のノイズを抑えるノイズリダクションです。 ZNR

パラメーター	設定範囲	説明
PATLVL	1 ～ 30	パッチの最終的な音量レベルを設定します。
ZNR	OFF, 1 ～ 30	ZNR の感度を設定します。

MICアルゴリズム

● COMPモジュール

タイプ	パラメーター			
COMP	音のばらつきを抑えます。			
	THRESH	RATIO	ATTACK	LEVEL
LIMIT	信号のピークを抑えます。			
	THRESH	RATIO	RELEAS	LEVEL

パラメーター	設定範囲	説明
THRESH	－24～0	感度を設定します。
RATIO	COMP: 1～26 LIMIT: 1～54, ∞	信号を圧縮する度合いを設定します。
ATTACK	0～10	コンプレッションのかかる速さを設定します。
LEVEL	0～12	モジュールの出力レベルを設定します。
RELEAS	0～10	スレッショルド以下になった入力信号を圧縮し終えるまでの長さを設定します。

●MIC PREモジュール

タイプ	パラメーター			
MICPRE	外部マイクを使用する際のプリアンプです。			
	COLOR	TONE	LEVEL	DE-ESS

パラメーター	設定範囲	説明
COLOR	1～6	プリアンプの特性を設定します。(別表 7)
TONE	0～10	音質を調整します。
LEVEL	1～8	モジュールの出力レベルを設定します。
DE-ESS	0～10	歯擦音のカット量を設定します。

別表 7: COLOR

1	フラットな特性です
2	ローカットされた特性です。
3	アコースティックギター用の特性です。
4	ローカットされたアコースティックギター用の特性です。
5	ボーカル用の特性です。
6	ローカットされたボーカル用の特性です。

●3 BAND EQモジュール

GUITAR/BASS アルゴリズムをご参照ください。

●DELAY/MODULATIONモジュール

タイプ	パラメーター		
CHORUS	揺れと拡がり感を加えます。		
	DEPTH	RATE	MIX
FLANGE	強烈なクセとうねりを加えます。		
	DEPTH	RATE	FB
PHASE	シュワシュワした揺らぎを与えます。		
	POSI	RATE	COLOR
TREMOL	音量を周期的に変化させます。		
	DEPTH	RATE	CLIP
PITCH	原音のピッチを変化させます。		
	SHIFT	TONE	BAL
SLOW-A	ゆるやかな立ち上がりを加えます。		
	TIME	CURVE	
VIBE	自動的にビブラートがかかります。		
	DEPTH	RATE	BAL
STEP	音色が階段状に変化します。		
	DEPTH	RATE	RESO
RING	金属的な音を作り出します。		
	POSI	RATE	BAL
CRY	音色がトーキングモジュレータ風に変化します。		
	RESO	SENS	

エフェクト						
EXCITE	音の輪郭をはっきりさせ音像を際立たせます。					
	FREQ	DEPTH	LOWBST			
AIR	空間的な奥行きを与えます。					
	SIZE	TONE	MIX			
DELAY	最大 1 秒のディレイタイムを得られるディレイです。					
	TIME	FB	MIX			
DOUBL	ディレイタイムを 100msまで、1ms 単位で設定できるダブリングです。					
	TIME	TONE	MIX			
F-WAH	リズムのテンポに合わせてワウの周波数が変化します。					
	TYPE	FREQ	DIRMIX	R MODE	R WAVE	R SYNC
ARRM P	リズムのテンポに合わせてピッチが変化します。					
	TYPE	TONE	R WAVE	R SYNC		

パラメーター	設定範囲	説明
DEPTH	EXCITE: 0～30 EXCITE 以外 : 0～10	効果の深さを設定します。
RATE	1 ～ 30	効果の速さを設定します。
MIX	0 ～ 30	エフェクトのミックス量を設定します。
FB	FLANGE: -10 ～ 10 DELAY: 0～10	フィードバック量を設定します。
COLOR	1 ～ 4	フェイズ音色のタイプを変更します。
CLIP	0 ～ 10	効果を強調します。
SHIFT	－ 12 ～ 24	ピッチシフターの変化幅を半音単位で設定します。
TONE	0 ～ 10	音質を調整します。
BAL	0 ～ 30	原音とエフェクト音のバランスを設定します。
POSI	AF, bF	モジュールの接続位置を AF(EQ モジュールの後)、bF(PRE AMP/DRIVE モジュールの前) から選びます。
TIME	SLOW-A: 1 ～ 30	音の立ち上がりの速さを設定します。
	DELAY, DOUBL: 1 ～ 100	ディレイタイムを設定します。
CURVE	0 ～ 10	音の立ち上がり方を設定します。
RESO	STEP: 0～10 STEP 以外 : 1～10	効果にクセを付けます。
SENS	－ 10 ～ －1, 1 ～ 10	エフェクトのかかる感度を設定します。
FREQ	EXCITE: 1～5	周波数を設定します。
	F-WAH: 1 ～ 10	ワウの中心周波数を設定します。
LOWBST	0 ～ 10	低音域を強調します。
SIZE	1 ～ 10	空間の広さを設定します。
DIRMIX	0 ～ 20	原音のミックス量を設定します。
R MODE	GUITAR/BASS アルゴリズム別表４	変化幅を設定します。
R WAVE	GUITAR/BASS アルゴリズム別表５	コントロール波形を選択します。
R SYNC	GUITAR/BASS アルゴリズム別表６	コントロール波形の周期を設定します。
TYPE	F-WAH: bPF, LPF	フィルターを選択します。
	ARRM P: GUITAR/BASS アルゴリズム別表４	ピッチ変化のタイプを選択します。

● TOTALモジュール

GUITAR/BASSアルゴリズムをご参照ください。

LINEアルゴリズム

●COMPモジュール

MICアルゴリズムをご参照ください。

●ISOLATORモジュール

タイプ	パラメーター				
ISOLATOR	3つの周波数帯域に分割してミックス量を設定できます。				
	XOVRLo	XOVRHi	MIXHi	MIXMID	MIXLOW

パラメーター	設定範囲	説明
XOVRLo	50 ～ 14000	低域／中域を分ける周波数を設定します。
XOVRHi	50 ～ 14000	中域／高域を分ける周波数を設定します。
MIXHi	OFF, −24～6	高域のミックス音量を設定します。
MIXMID	OFF, −24～6	中域のミックス音量を設定します。
MIXLOW	OFF, −24～6	低域のミックス音量を設定します。

●3 BAND EQモジュール

GUITAR/BASSアルゴリズムをご参照ください。

●DELAY/MODULATIONモジュール

タイプ	パラメーター		
CHORUS	揺れと拡がり感を加えます。		
	DEPTH	RATE	MIX
FLANGE	強烈なクセとうねりを加えます。		
	DEPTH	RATE	FB
PHASE	シュワシュワした揺らぎを与えます。		
	RATE	COLOR	
TREMOL	音量を周期的に変化させます。		
	DEPTH	RATE	CLIP
PITCH	原音のピッチを変化させます。		
	SHIFT	TONE	BAL
RING	金属的な音を作り出します。		
	RATE	BAL	
DOUBL	ディレイタイムを100msまで、1ms単位で設定できるダブリングです。		
	TIME	TONE	MIX

パラメーター	設定範囲	説明
DEPTH	0～10	効果の深さを設定します。
RATE	1～30	効果の速さを設定します。
MIX	0～30	エフェクトのミックス量を設定します。
FB	−10～10	フィードバック量を設定します。
COLOR	1～4	フェイズ音色のタイプを変更します。
CLIP	0～10	効果を強調します。
SHIFT	−12～24	ピッチシフターの変化幅を半音単位で設定します。
TONE	0～10	音質を調整します。
BAL	0～30	原音とエフェクト音のバランスを設定します。
TIME	1 ～ 100	ディレイタイムを設定します。

●TOTALモジュール

GUITAR/BASSアルゴリズムをご参照ください。

DUALアルゴリズム

● COMPモジュール

タイプ	パラメーター			
COMP L/r	音のばらつきを抑えます。			
	THRESH	RATIO	ATTACK	LEVEL
LIMIT L/r	信号のピークを抑えます。			
	THRESH	RATIO	RELEAS	LEVEL

パラメーター	設定範囲	説明
THRESH	－24～0	感度を設定します。
RATIO	COMP: 1 ～ 26 LIMIT: 1 ～ 54, ∞	信号を圧縮する度合いを設定します。
ATTACK	0～10	コンプレッションのかかる速さを設定します。
LEVEL	0～12	モジュールの出力レベルを設定します。
RELEAS	0～10	スレッショルド以下になった入力信号を圧縮し終えるまでの長さを設定します。

● MIC PREモジュール

タイプ	パラメーター		
MICPRE L/r	外部マイクを使用する際のプリアンプです。		
	COLOR	TONE	LEVEL

パラメーター	設定範囲	説明
COLOR	1 ～ 6	プリアンプの特性を設定します。(MIC アルゴリズム別表 7)
TONE	0 ～ 10	音質を調整します。
LEVEL	1 ～ 8	モジュールの出力レベルを設定します。

● 3 BAND EQモジュール

タイプ	パラメーター			
EQ L/r	3 バンドのイコライザーです。			
	HIGH	MID	LOW	LEVEL

パラメーター	設定範囲	説明
HIGH	－ 12 ～ 12	高音域をブースト/カットします。
MID	－ 12 ～ 12	中音域をブースト/カットします。
LOW	－ 12 ～ 12	低音域をブースト/カットします。
LEVEL	1 ～ 8	モジュールの出力レベルを設定します。

● DOUBLINGモジュール

タイプ	パラメーター		
DOUBL L/r	ディレイタイムを 100msまで、1ms 単位で設定できるダブリングです。		
	TIME	TONE	MIX

パラメーター	設定範囲	説明
TIME	1～ 100	ディレイタイムを設定します。
TONE	0 ～ 10	音質を調整します。
MIX	0 ～ 30	エフェクトのミックス量を設定します。

●TOTALモジュール

タイプ	パラメーター
PATLVL	パッチの最終的な音量レベルを設定します。
	PATLVL
ZNR L/r	無演奏時のノイズを抑えるノイズリダクションです。
	ZNR L/r

パラメーター	設定範囲	説明
PATLVL	1 ～ 30	パッチの最終的な音量レベルを設定します。
ZNR L/r	OFF, 1 ～ 30	ZNRの感度を設定します。

MASTERINGアルゴリズム

●MULTI COMPモジュール

タイプ	パラメーター							
M-COMP	3つの周波数帯域に分割してそれぞれにコンプレッサーとミックス量を設定できます。							
	XOVRLo	XOVRHi	SNSHi	SNSMID	SNSLOW	MIXHi	MIXMID	MIXLOW

パラメーター	設定範囲	説明
XOVRLo	50 ～ 14000	低域／中域を分ける周波数を設定します。
XOVRHi	50 ～ 14000	中域／高域を分ける周波数を設定します。
SNSHi	0 ～ 24	高域にかかるコンプレッサーの入力感度を設定します。
SNSMID	0 ～ 24	中域にかかるコンプレッサーの入力感度を設定します。
SNSLOW	0 ～ 24	低域にかかるコンプレッサーの入力感度を設定します。
MIXHi	OFF, −24 ～ 6	高域のミックス音量を設定します。
MIXMID	OFF, −24 ～ 6	中域のミックス音量を設定します。
MIXLOW	OFF, −24 ～ 6	低域のミックス音量を設定します。

●NORMALIZERモジュール

タイプ	パラメーター
NORMLIZEr	MULTI COMPモジュールの入力レベルを設定します。
	GAIN

パラメーター	設定範囲	説明
GAIN	−12 ～ 12	レベルを設定します。

●3 BAND EQモジュール

GUITAR/BASSアルゴリズムをご参照ください。

●DIMENSIONモジュール

タイプ	パラメーター	
DIMENSIOn	空間的な音の広がりを得られます。	
	RISE_1	RISE_2

パラメーター	設定範囲	説明
RISE_1	0 ～ 30	ステレオ成分の強調ぐあいを設定します。
RISE_2	0 ～ 30	モノラル成分も含んだ広がりを設定します。

●TOTALモジュール

GUITAR/BASSアルゴリズムをご参照ください。

■ センドエフェクト

タイプ	パラメーター				
HALL	コンサートホール風の残響音が得られます。				
ROOM	室内の残響音が得られます。				
SPRING	スプリングリバーブのシミュレーションです。				
PLATE	プレートリバーブのシミュレーションです。				
	PREDLY	DECAY	HI EQ	LO EQ	LEVEL
	※ HALL ～ PLATE のパラメーターは共通です。				
CHORUS	揺れと拡がり感を加えます。				
	LFOTYP	DEPTH	RATE	PREDLY	LEVEL
DELAY	最大 1 秒のディレイタイムを得られるディレイです。				
	TIME	FB	DAMP	PAN	LEVEL

パラメーター	設定範囲	説明
PREDLY	HALL ～ PLATE: 1 ～ 100	プリディレイタイムを設定します。
	CHORUS: 1 ～ 30	
DECAY	1 ～ 30	リバーブタイムを設定します。
HI EQ	− 12 ～ 6	エフェクト音の高域の音量を設定します。
LO EQ	− 12 ～ 6	エフェクト音の低域の音量を設定します。
LEVEL	0 ～ 30	エフェクト音のミックス量を調節します。
LFOTYP	Mn, St	LFO の位相を Mn(モノラル)、St(ステレオ) から選択します。
DEPTH	0 ～ 10	効果の深さを設定します。
RATE	1 ～ 30	効果の速さを設定します。
TIME	1 ～ 999, 1.0	ディレイタイムを設定します。
FB	0 ～ 10	フィードバック量を設定します。
DAMP	0 ～ 10	ディレイ音の高域の減衰量を設定します。
PAN	L10 ～ L1, C, r1 ～ r10	ディレイ音の定位を設定します。

リズムパターン

Basic	
No.	パターン名
000	08ST1
001	08ST2
002	08ST3
003	08ST4
004	08ST5
005	08ST6
006	08ST7
007	08ST8
008	08ST9
009	08STA
010	08STB
011	08STC
012	16ST1
013	16ST2
014	16ST3
015	16ST4
016	16ST5
017	16ST6
018	16ST7
019	16ST8

Rock	
No.	パターン名
020	RCK01
021	RCK02
022	RCK03
023	RCK04
024	RCK05
025	RCK06
026	RCK07
027	RCK08
028	RCK09
029	RCK10
030	RCK11
031	RCK12
032	RCK13
033	RCK14
034	RCK15
035	RCK16
036	RCK17
037	RCK18
038	RCK19
039	RCK20
040	RCK21
041	RCK22
042	RCK23
043	RCK24
044	RCK25
045	RCK26
046	RCK27
047	RCK28
048	RCK1V
049	RCK2V
050	RCK3V
051	RCK4V
052	RCK5V
053	RCK6V
054	RCK7V
055	RCK8V
056	RCK1F
057	RCK2F
058	RCK3F
059	RCK4F
060	RCK5F
061	RCK6F
062	RCK7F
063	RCK8F
064	RCK9B

Hard rock	
No.	パターン名
065	HRK01
066	HRK02
067	HRK03
068	HRK04
069	HRK05
070	HRK06
071	HRK07
072	HRK1V
073	HRK2V
074	HRK3V
075	HRK4V
076	HRK1F
077	HRK2F
078	HRK3F
079	HRK4F

Metal	
No.	パターン名
080	MTL01
081	MTL02
082	MTL03
083	MTL04
084	MTL1V
085	MTL2V
086	MTL1F
087	MTL2F
088	THR01
089	THR02
090	PUK01
091	PUK02

Funk	
No.	パターン名
092	FNK01
093	FNK02
094	FNK03
095	FNK04
096	FNK05
097	FNK06
098	FNK07
099	FNK08
100	FNK09
101	FNK10
102	FNK11
103	FNK12
104	FNK1V
105	FNK2V
106	FNK3V
107	FNK4V
108	FNK1F
109	FNK2F
110	FNK3F
111	FNK4F

R'n'B	
No.	パターン名
112	RNB01
113	RNB02
114	RNB03
115	RNB04
116	RNB05
117	RNB06
118	RNB07
119	RNB08
120	RNB09
121	RNB10
122	RNB1V
123	RNB2V
124	RNB1F
125	RNB2F

Hip hop	
No.	パターン名
126	HIP01
127	HIP02
128	HIP03
129	HIP04
130	HIP05
131	HIP06
132	HIP07
133	HIP08
134	HIP09
135	HIP10
136	HIP11
137	HIP12
138	HIP13
139	HIP14
140	HIP15
141	HIP16
142	HIP17
143	HIP18
144	HIP19
145	HIP20
146	HIP21
147	HIP22
148	HIP1V
149	HIP2V
150	HIP3V
151	HIP4V
152	HIP5V
153	HIP6V
154	HIP7V
155	HIP8V
156	HIP9V
157	HIP0V
158	HIP1F
159	HIP2F
160	HIP6F
161	HIPFU

Dance	
No.	パターン名
162	DNC01
163	DNC02
164	DNC03
165	DNC04
166	DNC05
167	DNC06
168	DNC1V
169	DNC2V
170	DNC3V
171	DNC4V
172	DNC1F
173	DNC2F
174	DNC3F
175	DNC4F

House	
No.	パターン名
176	HUS01
177	HUS02
178	HUS03
179	HUS04
180	HUS1V
181	HUS2V
182	HUS1F
183	HUS2F

Techno	
No.	パターン名
184	TCH01
185	TCH02
186	TCH03
187	TCH04
188	TCH05
189	TCH06
190	TCH07
191	TCH08
192	TCH09
193	TCH10
194	TCH1V

195	TCH2V
196	TCH1F
197	TCH2F

Drum'n'bass

No.	パターン名
198	DNB01
199	DNB02
200	DNB03
201	DNB04
202	DNB05
203	DNB06
204	DNB1V
205	DNB2V
206	DNB1F
207	DNB2F

Trip

No.	パターン名
208	TRP01
209	TRP02
210	TRP03
211	TRP04

Ambient

No.	パターン名
212	AMB01
213	AMB02
214	AMB03
215	AMB04
216	AMB1V
217	AMB2V
218	AMB1F
219	AMB2F

Blues

No.	パターン名
220	BLS01
221	BLS02
222	BLS03
223	BLS04
224	BLS05
225	BLS06
226	BLS1V
227	BLS2V
228	BLS1F
229	BLS2F

Country

No.	パターン名
230	CTR01
231	CTR02
232	CTR03
233	CTR04
234	CTR1V
235	CTR2V
236	CTR1F
237	CTR2F

Jazz

No.	パターン名
238	JZZ01
239	JZZ02
240	JZZ03
241	JZZ04
242	JZZ05
243	JZZ06
244	JZZ07
245	JZZ1V
246	JZZ2V
247	JZZ1F
248	JZZ2F

Shuffle

No.	パターン名
249	SFL01
250	SFL02
251	SFL03
252	SFL04
253	SFL05
254	SFL1V
255	SFL2V
256	SFL1F
257	SFL2F

Ska

No.	パターン名
258	SKA01
259	SKA02
260	SKA03
261	SKA04

Reggae

No.	パターン名
262	RGG01
263	RGG02
264	RGG03
265	RGG04
266	RGG1V
267	RGG2V
268	RGG1F
269	RGG2F

African

No.	パターン名
270	AFR01
271	AFR02
272	AFR03
273	AFR04
274	AFR05
275	AFR06
276	AFR07
277	AFR08
278	AFR1V
279	AFR2V
280	AFR1F
281	AFR2F

Latin

No.	パターン名
282	LTN01
283	LTN02
284	LTN03
285	LTN04
286	LTN05
287	LTN06
288	LTN07
289	LTN08
290	LTN09
291	LTN10
292	LTN11
293	LTN12
294	LTN1V
295	LTN2V
296	LTN3V
297	LTN4V
298	LTN1F
299	LTN2F
300	LTN3F
301	LTN4F

Ballad

No.	パターン名
302	BLD01
303	BLD02
304	BLD03
305	BLD04
306	BLD05
307	BLD06
308	BLD07
309	BLD08
310	BLD09
311	BLD10
312	BLD11
313	BLD1V
314	BLD2V
315	BLD1F
316	BLD2F

Introduction

No.	パターン名
317	ITR01
318	ITR02
319	ITR03
320	ITR04
321	ITR05
322	ITR06
323	ITR07
324	ITR08
325	ITR09
326	ITR10
327	ITR11
328	ITR12
329	ITR13
330	ITR14
331	ITR15
332	ITR16
333	ITR17
334	ITR18
335	COUNT

Ending

No.	パターン名
336	OTR01
337	OTR02
338	OTR03
339	OTR04
340	OTR05
341	OTR06
342	OTR07

No sound

No.	パターン名
343	ALMUT
344 ～ 508	EMPTY

Metronome

No.	パターン名
509	MTR34
510	MTR44

エフェクトパッチ

■ インサートエフェクト

GUITAR/BASSアルゴリズム

No.	パッチ名	コメント
0	STDRD	録音用にシェイプアップされた基本音色
1	RCT-BG	”整流器”というシリーズ名を持つアメリカ製ハイゲインアンプサウンド
2	9002LD	元祖9002 サウンド
3	NYFUSN	録音向きのクリーンサウンド
4	F-TWED	アメリカ製の小型ビンテージチューブアンプサウンド
5	J-CHO	JC クリーンサウンド
6	ARMWAH	ARRM を用いたエフェクティブなワウ
7	BEATLE	クラスＡ方式のマージービートサウンド
8	JIMVIB	著名なバイブトーンをリメイク
9	BLKPNL	ヘビーメタル向けのアメリカ製スタックアンプ”5100 系”サウンド
10	SP-DRV	スムーズで弾き心地のよいドライブサウンド
11	CMPCLN	自然なコンプレッサーサウンド
12	FUNKY	ファンキーなカッティング向け
13	PNCCLN	アンプを通した空気感のある、ノーマルだがパンチの効いたサウンド
14	WETRHY	バラードに適したカッティングサウンド
15	PHASER	ビンテージフェイザーを再現したクリーンサウンド
16	12-CLN	オクターブ上のピッチを加えたクリーンサウンド
17	JZTONE	ジャズ向けクリーンサウンド
18	ARPEG	アルペジオ向けクリーンサウンド
19	ACSIM1	クセの少ないアコースティックギターのシミュレーション
20	ACSIM2	揺れのないデチューンによるきらびやかなサウンド
21	AG-D	エレアコ向けの明るいサウンド
22	AG-G	エレアコ向けの温かみのあるサウンド
23	BOTTLE	エレキギター向けのスライドサウンド
24	CRUNCH	”800 系”クランチサウンドとディレイのアンサンブル
25	FDRCLN	アメリカ製のビンテージチューブサウンド
26	50SRNB	トレモロを使用したリズム＆ ブルーズ向け
27	CRUCMP	コンプを隠し味にしたクランチサウンド
28	MATCRU	モダンなクラスＡアンプのクランチサウンド
29	ROCBLY	ショートディレイを活かしたロカビリーサウンド
30	STRIHT	ジャンルを問わず使いやすいストレートなリードサウンド
31	MRSDRV	ふくよかな歪みとリッチな残響を持つ
32	BALLAD	温かみのあるリードサウンド
33	MADBSS	高音弦のコード弾きやリードに最適な、ギター用歪みベースサウンド
34	SOLDAN	シングルコイルのハーフトーンに最適なハイゲインアンプサウンド
35	DUPLEX	ワイド感を出して、ダブらせたように聞こえるリードサウンド
36	BLEFNG	指弾きに適したブルージィなサウンド
37	MELODY	エフェクティブな味付けを施したメロディー向け
38	WILDFZ	ビンテージファズボックス
39	CRY	ズームオリジナルのクライサウンド
40	B-PICK	タイトなピック弾き用

41	B-OD	レトロな歪み感のロックサウンド
42	B-DRV	ハードな歪みサウンド
43	B-FING	万人向けフィンガー奏法用
44	B-SLAP	メリハリのあるスラップサウンド
45	B-COMP	ピッキングの強弱によるアタック感が気持ち良いサウンド
46	B-EDGE	エッジの効いた音抜けが良いサウンド
47	B-SOLO	コーラスを活かしたメロディー向け
48	BS-8VA	アンサンブルで活躍する、オクターブ上をミックスしたサウンド
49	B-WAH	オートワウを使ったファンキーベース
50～59	EMPTY	

MICアルゴリズム

No.	パッチ名	コメント
0	VO-STD	スタンダードなボーカルエフェクト
1	VO-ROK	ロックボーカルエフェクト
2	VO-BLD	デチューンコーラスで厚みを出したバラードボーカルエフェクト
3	VOECHO	ボーカル用エコー
4	VO-C1	コンデンサー:滑らかで聞きやすいサウンド
5	VO-C2	コンデンサー:声に厚みを付加するダブリング
6	TAPECP	アナログマルチ録音の雰囲気を出す
7	DEEP	シャウトや音をカットしたときに、効果的に残響が残るボーカルディレイ
8	FANFAN	扇風機に向かってしゃべったときのようなギミックサウンド
9	AG-LIV	ギター以外にも幅広く使える、ライブ感のあるマイク録音用サウンド
10	AG-BRT	ブライトで音抜けの良いマイク録音用サウンド
11	AG-SLO	ゴージャスなソロ用サウンド
12	AG-EGE	エッジを出したアコギ録音用サウンド
13	AG-STM	ストロークに適したアコギ録音用サウンド
14	WIND	中域にクセを持たせ存在感を出したサウンド
15	BRASS	キレの良いショートディレイ
16	PIANO	厚みを持たせ、輪郭を出したサウンド
17	AG-MX1	ミックスダウンに有効なストロークサウンド
18	AG-MX2	ミックスダウンに有効なアルペジオサウンド
19	SWEEP	ワンショット系パーカッションに鋭いスウィープ感を加えるエフェクト
20～29	EMPTY	

LINEアルゴリズム

No.	パッチ名	コメント
0	SYNLD1	シンセの単音リード向け
1	ORGAN	シンセ／オルガン用フェイザー
2	EP-CHO	美しい響きの、エレピに効果的なコーラス
3	SYNLD2	シンセリードに最適な、往年のジェットサウンド
4	SOLNR	アナログストリングスアンサンブルのシミュレーション
5	ORGROC	ロックオルガン用のブーミーな歪みサウンド
6	CLVFLG	クラビネット用のワウが効いた音色
7	CNCERT	ピアノ用のコンサートホール効果

8	HONKEY	ホンキートンクピアノのシミュレーション
9	SHUDDR	テクノ系トラックにうってつけのスライスサウンド
10	TKPIKO	シーケンスフレーズや、シングルノートのミュートギターフレーズ向け
11	MTONE	中音域を持ち上げて、歪んだギターサウンドのボディを強調する
12	DOUBLR	ボーカルに効果的なダブリング
13	BASBST	低音域を持ち上げるブーストエフェクト
14	MN2ST	モノラルソースに広がりを持たせる
15	DIRTY	リングモジュレーターでローファイな歪みを与える
16	SWPPHA	強力なレゾナンス効果のフェイザー
17	8VA	1 オクターブ下の音を追加する
18	SFXLAB	シンセ音を強制的に SFX 音色に変化させる
19	AMRDIO	AM ラジオのシミュレーション
20 ～ 29	EMPTY	

DUALアルゴリズム

No.	パッチ名	コメント	L/R の推奨用途
0	ALMTY	ギター弾き語りに適した自然なサウンド	ボーカル / ギター
1	CONTMP	ドンシャリサウンド	ボーカル / ギター
2	GENTLE	アルペジオでの弾き語りに最適の温かいサウンド	ボーカル / ギター
3	BRECHO	エコーのある明るいサウンド	ボーカル / ギター
4	VO+PF	ピアノ弾き語り向け	ボーカル / ピアノ
5	VO+EP	エレピとダブリングボーカルのデュオ	ボーカル / キーボード
6	VO+VO1	自然なボーカルデュオ	ボーカル / ボーカル
7	VO+VO2	ダブリングが効いたボーカルのハーモニー	ボーカル / ボーカル
8	VO+VO3	温かみのあるボーカルデュオ	ボーカル / ボーカル
9	ONEREC	ワンポイント収録向け	ライン / ギター
10	ENSBLE	アタックの強いギターとそれを包み込むピアノとのバランスの取れたパッチ	ギター/ ピアノ
11	ENHNCE	弾き語りに最適で、音の輪郭を強調する	ギター/ ボーカル
12	AMRADO	AM モノラルラジオのシミュレーション	ボーカル / ボーカル
13	BIGSHP	全体的にメリハリを持たせる	ギター/ ギター
14	BRIGHT	明るくシャープな世界観を持たせる	ギター/ ギター
15	WARMY	中域をふくらませ温かみを出す	ボーカル / ボーカル
16	FAT+	中域が足りないときに補正する	ギター/ ボーカル
17	FOLK D	音抜けが良くスッキリした感じに仕上げる	ギター/ ギター
18	CNTMPY	汎用性の高いメリハリの効いたサウンド	ボーカル / ピアノ
19	TV NEW	TV のニュースキャスター風サウンド	ボーカル / ボーカル
20-29	EMPTY		

MASTERINGアルゴリズム

No.	パッチ名	コメント
0	ROCK	ロックスタイルのミックスにライブ感を与える
1	LIVE	ライブ感をプラスする
2	WARM	温かなフィーリングを与える
3	TIGHT	硬質なマスタリング
4	CLAFY	ハイエンドの帯域を伸ばす
5	VOCAL	バックに埋もれたボーカルを引き立てる
6	FULL	フルレンジに対し強いコンプレッションをかける
7	CLEAR	中域を強調し、音圧とクリアーさを兼ね備えたパワーチューニング
8	POWER	低域の太いパワフルなマスタリング
9	+ALFA	迫力を増す
10	AL-POP	ごく一般的なマスタリング
11	STWIDE	レンジの広いバウンス向け
12	CLR DM	全体にメリハリと広がりを持たせる
13	DISCO	クラブサウンド向け
14	BOOST	ハイファイな仕上がりにする
15～19	EMPTY	

センドエフェクト

No.	パッチ名	コメント
0	TIGHT	硬めの音質のホールリバーブ
1	SOFT	柔らかめの音質のホールリバーブ
2	LARGE	大ホールの残響のシミュレーション
3	SMALL	小ホールの残響のシミュレーション
4	BALLAD	スローテンポのバラード向き
5	BUDKAN	武道館の響きのシミュレーション
6	SECBRS	ブラスセクション向けのリバーブ
7	SHORT	短いリリースをつけるリバーブ
8	REALPL	鉄板を響かせたようなリバーブ
9	DOME	ドーム型スタジアムで演奏しているようなリバーブ
10	BIGAPL	大型レコーディングブースの雰囲気
11	BRGT R	硬めの音質のルームリバーブ
12	LIVE	ライヴハウスの残響のシミュレーション
13	WARMTH	柔らかめで自然なリバーブ
14	POWER	ゲートリバーブ
15	VNTSPR	アナログスプリングリバーブのシミュレーション
16	CLEASP	残響の少ないクリアーなリバーブ
17	DOKAN	土管！の中にいるような雰囲気
18	NATL-C	変調感の少ない、バッキングに適したコーラス
19	VO CHO	ボーカルに色を添えるコーラス
20	GT CHO	ギターの音が物足りないときに有効なコーラス
21	FLAT-C	速い周期のコーラス
22	DEEP-C	深い効果の汎用コーラス
23	DETUNE	倍音を多く含んだデジタルエレピやシンセに最適

24	ECHO	派手なアナログ風ディレイ
25	DLY375	一般に使用されるBPM120に合うディレイ
26	LNGDLY	バラードに最適なロングディレイ
27	SRTDLY	汎用ショートディレイ
28	SLO LD	速弾きでもフレーズがしっかり聞こえる
29	WRMDLY	深くかけても邪魔にならないアナログ風ディレイ
35 ～ 39	EMPTY	

ドラムキット／ベースプログラム

No.	表示	ドラムキット名
0	LIVE	Live kit
1	POWER	Power kit
2	JAZZ	Jazz kit
3	ANALOG	Analog kit
4	GENE	General kit
5	FUNK	Funk kit
6	SCRAT	Scratch kit

No.	表示	ベースプログラム名
0	FING	Finger bass
1	PICK	Pick bass
2	SLAP	Slap bass
3	ACSTK	Acoustic bass
4	SYNTH	Synth bass

データの互換性

■ PS-02

PS-02 のスマートメディアを PS-04 のカードスロットに挿入した場合、以下のように動作します。

● オーディオトラックがすべて"HF"(ハイファイ) で録音されている場合
自動的に"HI-FI"グレードのプロジェクトが作られます。

● オーディオトラックがすべて"LG"(ロング) で録音されている場合
自動的に"LONG"グレードのプロジェクトが作られます。

● オーディオトラックに "HF" と "LG" が混在している場合
自動的に"HI-FI"グレードのプロジェクトが作られますが、"LG" で録音されたトラックは再生できません。

■ MRS-4

● PS-04 とMRS-4のデータには互換性がありません。

● MRS-4 のスマートメディアをPS-04 のカードスロットに挿入した場合の動作について、(株)ズームは一切の責任を負いかねます。

スマートメディアに記録されるファイル

PRJECTxx.INI
マーカー設定、トラックパラメーター、エフェクトなどの情報

RHYTHMxx.SEQ
リズムセクションの情報

xx-yz.AUD
オーディオデータ

MAC_PRM.INI
最後に読み込まれたプロジェクト番号のデータ

* xx はプロジェクト番号 00 ～ 99、y はトラック番号0 ～ 3、zはVテイク番号0 ～ 9に相当します。

* 市販のスマートメディアリーダ／ライタなどでファイル名を変更すると、PS-04 で認識されなくなりますのでご注意ください。

索引

■た行

■な行

■は行

■ま行

■ら行